今号はドリキャスを応援!! セガのハードは世界ーィィィイ!

平成18年4月1日発行第3巻第2号通巻25号

巻末に重大発表が!?

2006 4月号

No.24 定価860円 奇数月3日発売

ドリームキャスト2006年の新作!
[アンダーディフィート]
[ラジルギ]
制作者インタビュー

入学シーズン到来!
学園ゲーム入学案内

Dreamcast™

巻頭特集

ドリームキャストは終わらない

今年はゲーム復興元年

ゲーム批評も

変わります

リニューアル準備中!!

「'05年末タイトル スペシャルレビュー」

【biohazard4】 **錦織健**（声楽家）

【ローグギャラクシー】 **スギヤマ!**（ミュージシャン）

【テイルズ オブ ジ アビス】 **梅宮貴子**（探偵ファイル記者）

【DEAD OR ALIVE4】 **松井悠**（プロプレイヤー）

【マリオカートDS】 **遠藤雅伸**（ゲーム作家）

大人向けゲーム成功の理由を追う

『龍が如く』が売れたワケ

「ソフト批評」

アストロ球団 決戦!!ビクトリー球団編
ゴッド・オブ・ウォー◆餓狼伝Breakblow◆義経紀
メタルギアソリッド3サブシスタンス
SIMPLE2000シリーズVol.90 THEお姉チャンバラ2
機動戦士ガンダムSEED 連合VS.Z.A.F.T.
リッジレーサー6◆パーフェクトダーク ゼロ◆EXIT
ARAKURI（カラクリ）◆らき☆すた 萌えドリル
モン不思議のダンジョン 赤の救助隊
ナルファンタジーIVアドバンス
ッション フィフス～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～
ット大戦MXポータブル

◎写真協力：株式会社セガ

今号からここのコメントを書くことになりました、表紙デザイン担当の高橋です！ ヨロシクです。今回の表紙ですが、じつはDCのTVCMアイキャッチを模した「白地×ロゴ」案も作ってみたのですが、結局上のような、初期DC本体パッケージ風のオレンジ地×ロゴに決定しました。これに湯川専務が登場していれば完璧なんですけど……!?

◎表紙デザイン：高橋みどり
（マイクロハウス クリエイティブ事業部）

広告索引

ユーゲー

2006 4月号 No.24

巻頭特集

緊急特集

第2特集

本文中の価格は発売当時のものを参考のために掲載したもので、特に表示がない限りは税抜き価格です。現在もその価格で購入できることを保証したものではありません。ご了承ください。

本誌での略称 FC…ファミコン SG…SG-1000 SCV…スーパーカセットビジョン MKⅢ…セガマークⅢ FCD…ファミコンディスク PCE…PCエンジン PCE-CD…PCエンジンCDロムロム MD…メガドライブ GB…ゲームボーイ MCD…メガCD PCE-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム GG…ゲームギア SFC…スーパーファミコン SS…セガサターン PS…プレイステーション VB…バーチャルボーイ FX…PC-FX N64…ニンテンドウ64 GBC…ゲームボーイカラー NGP…ネオジオポケット DC…ドリームキャスト WS…ワンダースワン NGPC…ネオジオポケットカラー PS2…プレイステーション2 WSC…ワンダースワンカラー GBA…ゲームボーイアドバンス GC…ゲームキューブ Xbox…Xbox DS…ニンテンドーDS PSP…プレイステーションポータブル 360…Xbox360 PC88…PC8801 PC98…PC9801 X68…X68000 TOWNS…FM-TOWNS Win…Windows Win/XP…Windows（XP対応）

ジャンル表記 ACG…アクションゲーム STG…シューティングゲーム SLG…シミュレーションゲーム RPG…ロールプレイングゲーム ARPG…アクションRPG SRPG…シミュレーションRPG AVG…アドベンチャーゲーム AAVG…アクションAVG FPS…ファーストパーソンシューティング レース…レースゲーム テーブル…テーブルゲーム パズル…パズルゲーム 音ゲー…音楽ゲーム 格闘…格闘ゲーム スポーツ…スポーツゲーム その他…その他

ゲームに「夢」を描いてみせた最後のセガハード、ドリームキャスト(DC)。
ネットワーク構想を標準搭載し、アーケード基板NAOMIとの互換性により
円滑な移植体制を敷き、家庭用オリジナルタイトルには斬新な試みが込められていた。
その本体製造中止が発表されたのが01年1月。最後の店頭出荷が01年12月。
あれから月日は流れた。ユーザーに夢を届ける役目を他のハードに託し、
白き英雄は眠りについたかに見えた。
しかし眠ってはいなかった。むしろ現役ハードとして戦い続けた。
昨年4月の『トライジール』を最後に、ゲーム誌からDCの発売予定表が消えた。
さすがにもう終わりなのか？　みんながあきらめていた。でもどこか期待していた。
まだ新作が出るんじゃないか。だってDCだから。アーケードにはNAOMI基板がまだある。
DCに賭けたユーザーたちの夢。それがかなった。2ヵ月連続新作リリース。
先月は『ラジルギ』。今月は『アンダーディフィート』。やはりDCは「夢」を見せてくれるのだ。
今回の特集では、DC最後のソフトを予感させた3作を大きくクローズアップ。
また、DCが「夢」に挑んだ全盛期を今に伝える、数々の名作群も紹介する。

ドリームキャストは終わらない。

cast without End

amcast™

わらないは

◆ドリームキャスト最終店頭出荷後に発売されたタイトル◆

サカつく特大号2　J.LEAGUE　プロサッカークラブをつくろう!／サク
21 -Two One-／ボンバーヘッへ／MISSING PARTS　the TANTE
パック／不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参!／Jリー
シーズン／サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～／みずいろ／ぐるぐる温泉3／サクラ
プレミアム・エディション／ナコルル ～あのひとからのおくりもの～／機動戦士ガンダム 連邦VS.
My Merry May／タコのマリネ／NBA 2K2／同窓会2 again & refrain／メタルウルフ
サンクチュアリ～／THE KING OF FIGHTERS 2000／ファーストKISS☆物語II ～あな
BITTER SWEET FOOLS　THE 恋愛アドベンチャー／斑鳩 IKARUGA／パンドラの夢
シミュレーション／SIMPLE2000シリーズDC Vol.03　ふれあい　THE 恋愛シミュレーシ
僕らの夏／MISSING PARTS 2　the TANTEI stories／めい☆ぷる／ルームメイト・麻美 ～
届かないレクイエム～／THE KING OF FIGHTERS 2001／ムサピィのチョコマーカー／
／怪盗アプリコット／インタールード／Piaキャロットへようこそ!! 3／カフェ・リトルウィッシュ
白詰草話 -EPISODE OF THE CLOVERS-／Blue-Sky-Blue【s】 -空を舞う翼-／魔女のお
heart～／MISSING PARTS 3 the TANTEI stories／あいかぎ ～ひだまりと彼女の
すい～とし～ずん／Ever 17 -the out of infinity- PREMIUM EDITION／恋愛CHU!
モエかん／IZUMO／たまきゅう／ぷよぷよフィーバー／After… ～忘れえぬ絆～／PSYVARI
ポケット －コルネットー／Cherryblossom ～チェリーブロッサム～／PIZZICATO POLKA

Dreamcast Last? Shooting 1

随所にこだわりの演出が満載! 数々の「職人芸」がプレイヤーの破壊本能をくすぐる

『アンダーディフィート』:◎メーカー:グレフ ◎発売日:06年3月23日
◎ジャンル:STG ◎価格:6090円※通常版/8190円※限定版(税込)

「ビデオゲーム」の正統進化形

昨年秋にアーケードに登場した、ミリタリー調120%の縦画面STG。アーケード用に発売される純粋なビデオゲームがめっきり少なくなった昨今、その存在は異色であり、同時にまた貴重でもある。

ゲームシステムは至ってシンプルで、8方向レバーと、ショット・ボンバーの2ボタンで操作する。自機のヘリコプターは機首を傾けながらショットを撃つことが可能で、レバー入力と同じ向きに合わせて左右に機首を傾けるノーマルタイプと、入力とは逆に傾くリバースタイプの2種から選択する。

自機のショットは同時に3列に発射され、中央のショットは地上と空中の敵を自動でロックし、左右のショットは空中の敵のみヒットするようになっているのが大きな特徴。ほかにもオプションから発射されるバルカン、キャノン、ロケットの計3種類の特殊ウェポンがあり、それぞれ空中、地上いずれの敵にも対応できる。

ステージ構成は1周5面の2周エンド。2周目をプレイするためには特定の条件を満たした状態で1周をクリアすることが必要だが、アーケード版では隠しコマンド(※)を入力することで2周目の1面からプレイすることもできた。2周目は地形および敵の配置パターンが1周目とは左右逆になり、さらに難易度がアップしているのが特徴だ。

本作の世界観は、他のSTGやアクションとは明らかに一線を画している。緻密に戦場を再現した3Dグラフィックの中を進むステージ構成は、2Dの操作性でありながら、まるで画面内に構築された広大なジオラマの中を飛び回っているような錯覚を受ける。その視覚で感じる立体感が、従来のSTGの比ではないのだ。本物みたいな金属の質感を感じさせる戦車やヘリコプター、あるいは戦闘機や戦艦など、フライトシムや戦車シムにそのまま利用してもまったく遜色がないほど作り込まれている。

だがその一方で、どういうわけかパイロットが「萌え」を想起させる女性キャラクターになっているのだから不思議だ(笑)。しかし、このパイロットの絵が見られるのはゲーム開始時に自機のタイプを選ぶときと、ステージクリア後の結果表示画面だけに限られているので、このゲーム本来の世界観を損ねるようなことは一切ない。

リアルな兵器とすさんだ大地。本物の「戦場」を追究した世界観が本作品の特徴だ

画面には女性パイロットの絵が。過酷な戦場の中で彼女たちは何を思うのか?

※…コイン投入後、レバー上+ショットを押しながらスタート

随所に盛り込まれた細かい演出を見逃すな!

本作品の見どころは、細部にまでこだわり抜いたビジュアル面での演出がありとあらゆる場面に盛り込まれているところにある。

たとえば自機がショットを撃っているときは、よく画面を見ると地面に向かって薬莢がボロボロと落ちていく様子が描かれていることに気がつく。ゲームの進行とは直接何も関係ないが、この演出があることによりプレイヤーに対していかにも「撃ちまくっている」という爽快感を感じさせるのだ。

また、オプションから放たれるショットはいずれも自動で近くの敵を狙ってくれるため、無駄撃ちすることがほとんどないのも嬉しい。特にロケット弾の攻撃は1発で複数の敵を巻き込み、なおかつ巨大な爆発が起こるので極めて爽快感が高い。

そして敵のキャラクターを破壊したときのさまざまな演出も見逃せない。ザコ戦車のひとつをとっても、キャタピラの動き方や爆発したときの破片の飛び散り方に至るまで、実にきめ細かく描かれている。攻撃の激しい場面ではいちいちその一部始終を見ている余裕はないのだが、敵の種類やシチュエーションごとに異なる「やられパターン」も実に豊富で、プレイヤーの破壊本能をこれでもか、とばかりにくすぐるのだ!

このほかにも、地上にある大木の真上に自機がくると、プロペラの吹き下ろし風で木が揺れ動くというユニークな演出もあり、プレイ中に気がつくと妙に嬉しい。

強力な威力を持つロケット弾が炸裂! 派手な爆発の演出と多くの敵を巻き込んだときの気分は格別だ

味方の戦車がいるときにボンバーを使うとボーナスが減る。なんという手の込んだ演出だろう!

勇敢に戦い抜いた証、それが「貢献度」だ!

本作には「貢献度」というものが存在する。戦況にいかに貢献したかを示す数値で、ボスや中ボスなど特定の敵を倒すとアップする。ステージクリア後、この値が100%になった場合は、ボーナス得点がなんと2倍になる。なお、時々味方の戦車が出現するのだが、そのときにボンバーを使うと、味方の戦車も損傷し、破壊した分だけ「貢献度」が下がる。目に見えないところまでリアルだ。

ボーナス得点計算に見る世界観の演出

ステージクリア後にもらえるボーナス得点には、「貢献度」以外にもさまざまな要素がからんでいる(写真参照)。

「燃料節約賞与」は、対ボス戦に消費した時間を意味しており、「弾薬節約賞与」はボンバーのストック数によって決まるボーナスだ。また自機のストック数によっても得点が変わり、ストックがゼロの状態だと倍率が高くなるのもユニークだ。なお、「敵死傷者数」はボーナスの対象外だが、倒した敵の数によってちゃんと計算されている。

ステージクリア後のボーナス得点表示。ここでもいろいろと細かいこだわりが見て取れる

BGMはあの大御所がプロデュース！

本作品のBGMを手がけているのは、ゲームミュージック界の巨匠「めがてん」こと細江慎治氏。『アンダーディフィート』独特のミリタリーな世界観をさらに引き立てる、重厚感漂う個性的なサウンドもこのゲームの大きな魅力のひとつなのだ。「めがてん」ファンを自称している人は、絶対に聞き逃がさないように！

ちなみに、本作品のオリジナルサウンドトラックCDがスーパースィープ社より現在発売されている。かつては盛んにリリースされたゲームミュージックCDだが、近年は一部の音楽ゲームのシリーズか、あるいは過去に発売されたオールドゲームのものを再販するというパターンが大勢を占めているのが現状である。そんなご時世でありながら、あえてミュージックCDを作成、リリースしたところにクリエイターたちの並々ならぬ自信を感じさせる。

待望の家庭用移植！DC版が間もなく登場

普段あまりゲームセンターで遊ばない人は、本作品の存在を知らないかもしれない。だが幸いなことに、ドリームキャスト版が今月23日に発売されるので、興味があればぜひ手にとっていただきたい。アーケード版の完全移植はもちろん、アレンジBGMの追加やイメージCGなどが鑑賞できるギャラリーモード＋αのオマケ機能などを新たに搭載しているとのことだ。

ドリームキャスト最後のソフトとなるかもしれない本作。セガダイレクト（※1）などのネット通販ならば必ず入手できるので、総員発売に備えよ！

3面ボスの背後攻撃のシーンはかなりの緊張感が味わえる

4面では猛吹雪の画面とBGMの演出とが見事にマッチ

アンダーディフィート STORY

大陸を二分する帝国と連邦の戦争が
始まってから既に十数年
疲弊の極みに達した両陣営は互いに歩みより、
停戦の期日を取り決める。
来たるべく停戦の日に向け、
続々と投入される新兵器や試作機たち…
かつてない戦いが、今、始まろうとしている――

Dream Column
「貢献度」をアップさせる謎の敵キャラ

倒すと「貢献度」がアップする敵キャラは、前述のとおりボスをはじめ味方にとって脅威となる施設や兵器である（グレフの公式サイト（※2）より）。だが実はこれ以外にも、各ステージにいる敵の将官が乗った一般車両を破壊することでもアップするのだ。しかし困ったことに、この一般車両は物陰に隠れて目立たないところにいたり、画面上に出現したと思ったらすぐに逃げ去ってしまうのだ。これらの敵を探し出し、倒すのもまた、隠れた楽しみのひとつだ！

この小さい敵キャラも実は貢献度アップの対象。いったい誰が乗っているのだろう!?

※1（セガダイレクト）…http://segadirect.jp/
※2（グレフ公式サイト）…http://www.grev.co.jp/ud_ac/

Text by　F.R.S.

『アンダーディフィート』クリエイターインタビュー

有限会社グレフ 代表取締役 丸山博幸氏

ドリームキャストの最後を飾るかもしれない『アンダーディフィート』はどのようにして生まれたのか？丸山社長ご自身の話から、グレフの作品の制作背景までを伺いました。

『メタルブラック』の制作者に会いたくてゲーム業界へ！

—ではゲーム制作のご経歴をお願いします。

まず子どもの頃の話になるんですが、「ベーマガ」や「I/O」（※1）を読んで趣味でゲームを作ってるプログラマー少年でした。その頃はゲーム業界に入ろうとは思っていなかったんですが、『メタルブラック』に出会ってゲームの向こう側にいる「作っている人」に興味がわいて、会ってみたいと思ったのがきっかけですね。それで短大卒業後にタイトーを受けて入社しました。後に同社を辞めてからは独立し、00年にグレフを設立しました。

—ちなみにお好きなゲームベスト3は？

うーん…。3つ挙げるなら『メタルブラック』『ファンタジーゾーン』『ゼビウス』かな。今のゲームが優れてないというんじゃなくて、やはり原体験が一番強いですね。

—逆に苦手なタイトルは？

『ダライアス』は苦手でした。当時は100円設定（※2）が子ども心に抵抗あってやり込めなくて。『ダライアスII』が出た頃はお金には余裕はあったんですが、今度はあまり面白くない。あの頃はまさかそのメインプログラマーと一緒に『Gダライアス』を作ることになるとは思いませんでした（笑）。

—『メタルブラック』を作った仙波隆綱（※3）さんにはお会いできたのでしょうか？

はい。結局一緒に仕事をする機会はありませんでしたが、お会いできたことでゲーム業界に入った当初の目的は達成できたかな。

—まだまだ会ってみたい人はいますか？

最近ゲームを作ってる人の顔があんまり見えなくて……。あ、一時期『シルバー事件』を作ったグラスホッパーの須田剛一さん（※4）と会いたかった！　おかしいゲームは記憶に残るんです（笑）。『御神楽少女探偵団』のトリガーシステムもそうだし、やっぱりヒューマンの方たちかな。

—『猫侍』とか発想が狂ってましたもんね。

あとはトレジャーの井内さん（※5）にも会っちゃったし。僕の人生はやりたいことを実現するために生きてるようなものです（笑）。

「G.rev」＝今の流れに"一揆"!?

—タイトー時代は一貫してSTG制作を？

STGというよりむしろアーケードです。リアルタイムのACGやSTGが多かったので、今もその辺りはこだわりがあります。

—グレフのスタッフは、タイトーの『Gダライアス』や『レイストーム』を手がけられた方が集まっていると伺いましたが？

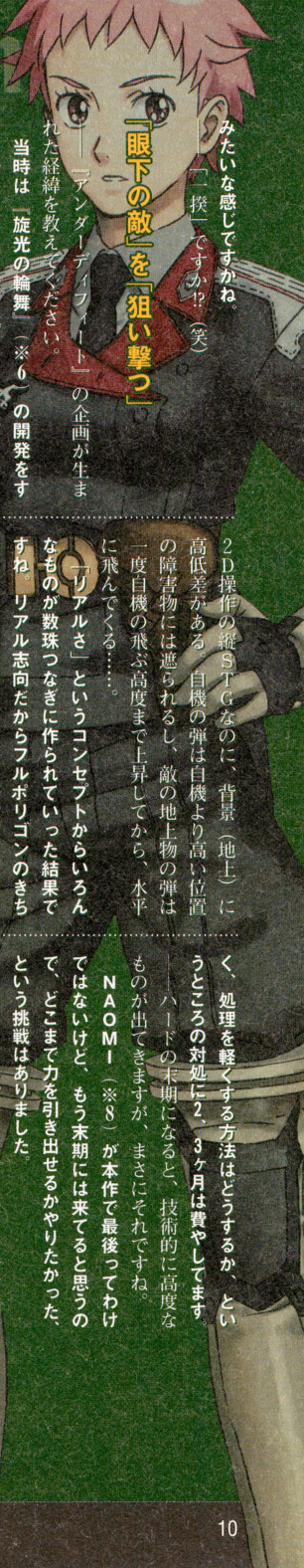
基本的にはそうです。弊社の下請けをやっていただいてる個人の方も、元同僚が多いです。今も横のつながりで仕事をやってるようなものですね。『レイストーム』のメインデザイナーもいます。テクスチャを描かせれば日本でも有数の実力ですよ。開発は大手に比べると自由な雰囲気でしょうね。コントロールすべきところはコントロールするけど、それ以外はいろいろ入れていくと面白いからみんなで作っていこうよ、という雰囲気です。少人数ならではの開発体制ですね。

—「グレフ」という社名の由来は？

ぶっちゃけた話をすると、タイトー時代に消えちゃったアーケードの企画があって、それを開発しようとしていたグループ名から取ってます。今は「ゲーム・レボリューション（革命）」という意味を込めてます。"革命"といっても、前例のない斬新なゲームを作りたいんじゃなくて、現在の流れとは違うことをやりたい。そんな小さな抵抗というか"一揆"

※1：ベーマガ＝マイコンBASICマガジン、I/O＝月刊I/O。ともに80～90年代、アマチュアプログラマーに親しまれたパソコン雑誌。
※2：一般には1プレイ200円設定だったが、丸山社長の地元は半額設定だったんでしょう。うらやましい。
※3：62年生まれ、アニメーターとして「機動戦士ガンダム　逆襲のシャア」のメカ作画監督を務めた後、89年にタイトーに入社。『ガンフロンティア』『メタルブラック』『ダイノレックス』三部作のゲームデザインを担当。「コミックゲーメスト」に連載されていた「METAL BLACK」の単行本化が待たれる。
※4：グラスホッパー・マニファクチュアの代表取締役社長。今はなきヒューマンで『スーパーファイヤープロレスリングスペシャル』で、「前田日明によく似た主人公レスラーが拳銃自殺する」という衝撃のシナリオを書いて、カルト的な支持を得た。最近の作品は『キラー7』。
※5：『レイディアントシルバーガン』や『斑鳩 IKARUGA』を手がけたクリエイター。

Adele Friedrich アデーレ・フリードリッヒ

みたいな感じですかね。

――「一揆」ですか!?（笑）

「眼下の敵」を「狙い撃つ」

――『アンダーディフィート』の企画が生まれた経緯を教えてください。

当時は『旋光の輪舞』（※6）の開発をすでに始めていて、『グラディウスV』（※7）をやってた2人を合流させようかなと思ってたんですけど、制作時期の都合でタイミングを逸しちゃった。そこで2人でできることを模索して、軽めのものをやることにしました。『ボーダーダウン』がシステム的に凝ったSTGでしたので、なるべくひねらずスタンダードなものを作ろうと企画を持ち寄りました。システムも世界観もわかりやすくして、とりあえず、一見してわかりづらいゲームシステムは今回やめとこう、と話していましたね。

――今回はミリタリー色が非常に強いですね。

開発メンバー2人の趣味です。ひとりは戦車好きで、ひとりは戦艦好き。2人ともミリタリー好きだから特化したということかな。作り始める直前には「3Dで戦車をやっつけるゲーム」という話にはなっていました。「アンダーディフィート」というのは「眼下の敵をやっつける」という意味を込めています。

――なるほど！　だから自機がヘリで、敵に戦車や戦艦が多いんですか。あとリアルさがシステムにまで及んで、結構特殊ですよね。2D操作の縦STGなのに、背景（地上）に高低差がある。自機の弾は自機より高い位置の障害物には遮られるし、敵の地上物の弾は一度自機の飛ぶ高度まで上昇してから、水平に飛んでくる……。

「リアルさ」というコンセプトからいろんなものが数珠つなぎに作られていった結果ですね。リアル志向だからフルポリゴンのきちっとした3D空間を作ろうという話になって、2D画面の中にも高低差が生まれました。でも本当にリアルにするなら弾道とかも頂点に来たときに当てるべきですけど、それだとゲームとしてはわかりづらい。ゆっくり上がって来るにしても、どこが頂点なのか見えにくいんです。それで今の形にまとまりました。背景も敵キャラも箱庭やジオラマみたいに細部まで作り込んでます。2人のこだわりが強くてですね。ある意味、本作は当社の同人シューです（笑）。

「煙の重ね合わせ」に制作期間の半分！

――敵を破壊したときの煙がなびいたり飛散したり、自機のローターの吹き下ろし風で木々がざわめいたり、演出も凝ってますね。

プログラマー兼企画の竹田のこだわりです。そこだけで制作期間の半分はかかってるかな。DCは煙のような半透明のものを重ねる処理がすごく弱くて、すぐ処理落ちする。でも煙を出すのをやめようと考えるのではなく、処理を軽くする方法はどうするか、というところの対処に2、3ヶ月は費やしてます。

――ハードの末期になると、技術的に高度なものが出てきますが、まさにそれですね。

NAOMI（※8）が本作で最後ってわけではないけど、もう末期には来てると思うので、どこまで力を引き出せるかやりたかった、という挑戦はありました。

――パワーアップがないのは珍しいですね。

煙とかで処理が限界で、ショットがあんまり出せないんですよ。

――煙へのこだわりがここにも！

それもありますが、もともと本作には「ねらい撃つ」というコンセプトがあるので、パワーアップは必要ないと考えてます。制作当初は段階的にパワーアップさせていたのですが、それでは他のSTGとあまり変わらない。そこで差別化と「ねらい撃つ」ことを考えてパワーアップではなく、自機のオプションの使い方で攻撃に差が出るようにしました。

――コンティニューするときに〝その場復活〟もありませんよね。

企画の者いわく、「クリア時の達成感を出すため」です。それに全体のボリュームが少ない、ということもあるかな。その場復活にすると、あっさりクリアできてしまう。別にプレイヤーをいじめたいワケではないんです。学習効果が高いゲームであれば、〝戻り復活〟がいいかなと。ミスしたところでもう1回やり直して学習するのは、パターンSTGに合

※6：グレフ制作のアーケードゲーム。対戦アクションSTG。Xbox360での発売が決定している。
※7：コナミ制作。トレジャー開発。グレフも開発に参加していた。
※8：DCと互換性のある、業務用システム基板。セガの花形基板「MODEL3」に続くスーパーモデルということで、「ナオミ・キャンベル」にあやかったという説アリ。

Wilhelmine Muller
ヴィルヘルミー・ミューラー

ってると思うんです。逆に、弾幕STGのような切り返しや誘導のリズムを覚えないといけないものは、流れを止めちゃいけない。ゲームによって、ということですね。一番の理想は"その場復活"と"達成感"を両立させることですけど、今回の規模だとゲームの中身のボリュームを出すのが難しかった。外注さんにもお願いしましたが中ボス2体をやってもらった程度で、実際の制作には2人しかいませんし、無理はできない状況でした。

——昔トレジャーさんが『エイリアンソルジャー』を作ったときの状況と似てますよね。

ああ、そんな感じかも……。制作時間が足りなくてセブンフォースが5つしか変形しないとか（笑）。

ヘリSTGとしての差別化

——従来のSTGとの差別化のうえで、意識されたゲームはありましたか？

自機がヘリなので彩京さんの『ゼロガンナー』（※9）に似てるとか言われるだろうなー、とは当初から竹田も言ってました。私はむしろ『究極タイガー』と言われるかなと思っていたのですが……。でもゲームを作るうえで、意識したものは別になかったんですよ。強いて言えば、80年代から90年代前半の、自機の弾があまり出なかった頃のSTG。自分の中では『F/A』（※10）の印象が強いかな。攻撃に対地と対空があって、ねらい撃つ。これにローテート（回転）を組み込んだら本作のようになりますよね。王道的なものをやろう、という気持ちでは負けていませんよ。

——『ゼロガンナー』とか彩京さんのSTGは自機より弾が速すぎますよね。あとラスボスが猿とかイカとか、必ず生もので（笑）。

実験的なSTGとしては好きだったなあ……。他社に合併されちゃったのが残念ですね。うちはそうならないようにしないと。

——今回も弾幕STGではないんですね。

うちが作ったところで弾幕系STGの老舗であるCAVEさんにはすぐには追いつけない。あちらは『VV（ファイブファイブ）』（※11）以来のノウハウがあるから、うちは後追いでしかないわけです。逆に数年後、CAVEさんが弾幕STGを作らなくなったら、うちがやるかもしれない。うちなりの方法にならないことをやりたいですから。うちなりの方法になると思うけどバッティングしたくないんですね。同じ手品はかりやってるとマジシャンとしてダメでしょう？

名無しだった「アン子」と「デフ美」

——2人のヒロインは大好評ですよね（笑）。

あれはうちなりの媚なのかなあ……。でも、やっぱり世界観に溶け込ませたくなって。セガさんには『旋光の輪舞』で（ノウハウを）つかんだと思ったのに、また戻ったね」と言われました（笑）。

——2人とも軍服ですが、すごいしっかりした服装で着こなしてますよね。ゲームの美少女キャラって、何かと胸の谷間やナマ足を強調しそうなものですが……。

2周目のご褒美グラフィックでは出てきちゃうんですけどね。女の子たちをゲームの世界観に入れちゃうことが、ハジけきれない原因かな。ま、うちなりの業があるんですよ。売れ線ではないのは自覚しております。

——アン子とデフ美（※12）という通称もすごいですね（笑）。

もともと2人の名前を出すつもりはなかったんです。カプコンの『ロストワールド』の「名無しの超戦士」のように、名もなき一兵士の物語にしたかった。だけど、キャラクター的に名前を出さなきゃまずいかな、ということでサントラCDのブックレットで初公開しました。企画の者はエンディングにも名前を出さず「数多くの兵士が死んでいったお話なんだよ」としたがってましたけど、最終的に折れました。「名前がないと、アン子とデフ美になっちゃうよ」と（笑）。せっかくキャラクターを創ったのに、その効果がないと本当に自己満足になっちゃう。それじゃ悪い意味で同人ゲームなので、名前を出しました。

セガにDCのテスト部隊が復活！

——DCソフトは去年の7月に出たトライアングルサービスさんの『トライジール』で最後と思われてたところにマイルストーンさん

※9：ヘリが主役で、画面に奥行きがあるSTG（97年）。「ヘリが旋回して全方向に攻撃可能」と「雑魚に接触してもミスにならない」という2点で、正確には続編の『ゼロガンナー2』（01年）が『アンデフ』と比較の対象になると思われる。※10：92年に発売された、ナムコのアーケード向け・縦スクロールSTG。実在する16機もの戦闘機から自機を選択でき、対地・対空攻撃を使い分ける。当時のナムコにしては異例の「リアルな戦争もの」だったが、後の『エースコンバット』シリーズの原型かもしれない。激しいハウス風BGMの作曲者は、奇しくも『アンデフ』と同じく、細江"めがてん"慎治氏。※11：旧東亜プランの縦スクロールSTG。東亜ゲーにしては珍しくボムを採用してなかったが、海外版の『グラインドストーマー』ではボムが復活していた。そのSTGエンジンは、東亜の倒産後も、事実上の後継者であるケイブに一子相伝されている、といわれる。※12："アンダーディフィート"だから、アン子とデフ美。ユーザーの勝手な命名がグレフを動かしたのだ！

の『ラジルギ』がきて、『アンダーディフィート』も登場。DCユーザーは嬉しいですよね。

実は『ラジルギ』の移植が発表された時、弊社もまったく知らなかったので、本当に驚きましたね。危なかったな〜。発売日が近くに重ならなくて良かった。

――『アンダーディフィート』のDCへの移植はどのような経緯で決まったのでしょうか。

まずセガの売る立場の方たちと、『旋光の輪舞』の家庭用移植をどうしようかと話していて、そのついでに『アンダーディフィート』の移植についても話をしたんです。当初は外注に出してPS2に移植しようという話でしたが、見積もってみるとアーケード版の約3倍の開発費が飛んでしまうことに（笑）。じゃあDCで自社でやっちゃいますかと言ったら、セガさんではもうDCソフトの品質管理部門は機能してないという話で。でもこれでDCも最後ですし祭りみたいなものじゃないですか〜と言ったら、そうだね、といって急きょ再編成してくれました。良い意味でいいかげんなところが、セガさんのいいところです（笑）。その辺りをバランス良くやってもらえるので助かってます。DCへの移植はユーザーさんの心にも残るし、作る価値はあると思ってます。それにDCだと移植自体に苦労をせずに済み、その分作り込みができる。今回は『ボーダーダウン』のときのようなリミックスモードは用意できなかったのですが、システムまわりに秘密の機能を搭載してます。

多分うちが世界初の機能でして……。

（と、丸山氏が部屋のDCで実演披露）

――おおお！　確かに世界初かも！（大笑）

昔のSTGではできませんでしたが、コレはできるんですよね。こういう遊びが（笑）。

ゲーマーの名においては皆平等

――グレフさんのサイトはフレンドリーですね。ユーザーの投稿やコメントが載って、レスがついていたり……。

自分たちも現役でゲームを買ってますからユーザー目線なんです。それに声を拾っていかないと生き残れないこともありますし。

――特に好評なコーナー「グレフ通信」のアキラ兄さんって丸山社長ご本人なんですか？

えーと、ナイショ（笑）。

――結構突っ込んだことが書いてますよね。『旋光の輪舞』のニューバージョンを無償で交換するのにン百万円が吹っ飛んだとか。

それをしないと関東大会が開催されるまでにはならなかったと思うんです。移植もなかったでしょうし〝損して得取れ〟ですね。業界がしぼんじゃったら意味がないですから。

――丸山社長のお姿を、某ゲーセンで見かけたという噂がありますが……。

たぶんそれは真実です（笑）。『旋光』のロケテストを見に行ったりもしましたが、『ベースボールヒーローズ』にも入り浸ってまして中日のカードをほぼコンプリートしました。最近だと、『北斗の拳』で超必殺コンボ（※13）を入れられて、開始から3秒でKO。あの思い切った仕様にはびっくりしました。

――社長が瞬殺されましたか（笑）。ゲーセンのノートには書き込まれます？

ロケテストの時にありがとうございます、と書いたけど、それ以外はないです。でもプレイヤーとして普通にいるし、ユーザーさんから声をかけられることもあまりないです。ゲームをマジにやってるんだから。ゲーマーの名においては皆平等。

――家庭用のゲームは何を遊ばれてますか？

Xbox360は買いましたけど、『Geometry Wars RETRO EVOLVED』（※14）くらいしかやってない。でもあれ難易度曲線が一直線なんですよね。俺に作らせろ、と思いました（笑）。遊んだゲームに惜しい部分とかを見つけてしまうと、自分で作り直したいと考えてしまう性格なんです。たとえば『ボーダーダウン』のブレイクレーザーも、『メタルブラック』のエネルギー干渉をもっともっと面白く作り変えたい、と思って自分なりに面白さを考えた結果、出来上がったものなんです。

今後のグレフの展開について

――Xbox360版の『旋光の輪舞 Rev.X』は、ネット対戦はお考えですか？

もちろん。大きな課題です。『旋光』のためにXbox360を買ってくれる人は絶対に

※13：現在、ゲームセンターで稼働中の対戦格闘ゲーム。どれだけ体力が残ってようが一撃必殺できる「死兆星」システムにより、初心者は2ラウンド目開始と同時に瞬殺される。『モータルコンバット』のフェイタリティを、さらに過激にし（すぎ）た仕様である。

※14：『Geometry Wars』とは、もともとは、Xbox用『プロジェクトゴッサムレーシング2』にオマケで付いてきたレトロ感覚のSTG。そしてXbox360版『3』では、続編に当たる『RETRO EVOLVED』のお試し版が遊べる。もちろんハイデフ。正式版は、「Xbox Live Arcade」でダウンロード販売されている。

裏切れない。移植というより作り直し、リビジョン（改訂版）ですね。

――それ以降の展開は考えておられます？

アーケードをやりたいですね。けど、今開発費以上に壁として立ち上がってるのは、（システム）ボードをどうするか。NAOMIの性能だと限界に来ていて、絵的な部分もさることながら、「壊せるもの」を多くしたいとか、少しのアイディアを実現するだけで相当な負担になる。その意味で、構想はあるけど予定が立ってませんね。

――新作はやはりSTGですか？

どうでしょうね。意外と『スターシーカー』かもしれませんから。STGになる可能性がすごく高いけど、アクションかもしれない。いきなりSTGとクイズゲームを融合するかもしれませんし（笑）。でもアーケードを中心とする軸はぶれないかな。

――今後どのようなユーザー層をターゲットにされます？

何らかの形でゲームに足を踏み入れた人たちに、新たな楽しみを知ってもらってパイを広げられないかなと思っています。格闘ゲームしか遊ばない人に、『旋光の輪舞』でSTGの避けって面白いんだよ、と示してあげる。逆にSTGしかやってない人には、対戦の面白さを知ってもらう。今の弾幕に付いていけない人たちには『ボーダーダウン』や『アンダーディフィート』とか王道のSTGを出して、戻ってきてほしいですね。

――ライバル視してるメーカーはあります？

ライバルとは少し違いますが、切磋琢磨していきたいと思うメーカーさんはトレジャーさんです。お互いに刺激を与えられる存在になりたいですね。

――では最後に、ユーザーさんに言ことを。

STGに触れたことのない人は「ちょっと古くて懐かしい、でも少し新しいテイストのメーカーがあると、心にとめていただきたいですね。もし気に入ったら、『アンダーディフィート』も他のゲームもやってもらえますと幸いです。

――本日はありがとうございました。

インタビュアー：多根清史（フリーライター）

Dreamcast Last? Shooting 2

移ろうハードの中、私はここにいる。ドリームキャストで「――あなたを、受信したかった」

『ラジルギ』：◎メーカー：マイルストーン ◎発売日：06年2月16日
◎ジャンル：STG ◎価格：6090円（税込）

蔓延する電波に悩まされる少女の戦闘

携帯端末が未曽有の発展を遂げ、建物や乗り物、果ては生身の人体までもが電波受信用の端末と化した時代。便利さとともに弊害も生まれ、スギ花粉のような電波や、コンピュータウィルスのような電波を発信して、人体に害を及ぼす者たちの行動が問題視されていた。

そんな悪意ある電波の影響でアレルギー（ラジオ・アレルギー＝略してラジルギ）を起こし、クシャミと目のカユさに悩まされる至って普通の女子高生・守草シズル。彼女はとある企業がアレルギーの特効薬となるプログラムを開発中、テロリスト集団にビルごと拉致されたことを知る。しかもそのビルには、シズルの父も偶然に居た……。シズルは相棒の相田タダヨに協力を要請。テロリスト集団「UMBRA」を倒し、特効薬と父を取り戻すべく学校の備品を改造した端末スーツ「小次郎」でひとり戦いを挑む……！

「トゥーンでポップな電波系STG」が売り文句の本作だが、このストーリーを読んでわかるとおり〝電波系〟といっても宇宙意思とか前世の記憶とかそういう方向では決してないので勘違いなきよう。見た目は80年代のアーケードSTGを思わせる、コミカルかつカラフルなグラフィック。ボスのフォルムやストーリーなどの世界観、画面構成や、ゲーム中のメール受信といった独自のシステムなどを、今の時代ならではの〝電波〟に関する要素で統一した、懐かしさと新しさが同居するSTGなのである。もともとはアーケード作品で、稼働はつい昨年の10月。実に4ヶ月で家庭用に上陸とかなりハイスピードの移植なのだが、移植先はすでに過去のハードとなりつつあるDCというのが、いかにも懐かしくも新しい雰囲気を持つこのゲームらしい。この唯一無二の世界が家庭用で楽しめるだけでも移植の価値はあるというものだ。先月発売されたばかりだが、DCを扱う店頭は減っているので、急いで確保しておきたい。ちなみにサントラCDも同時期に発売されているので、合わせて楽しみたいところ。

設定こそ独特だが、そのグラフィックはどこか懐かしさを感じさせる親しみやすさを持っている

守草（かみくさ）シズル

電波アレルギーに悩む、16歳の女子高生。初対面の相手でもそれなりに打ち解けられる親しみやすさと、同性に憧れられるようなさっぱりした性格を持つ。趣味はライトノベル系の小説を読むこと。

激戦の一服の清涼剤、受信メール

ステージ開始時やボス戦の直前には、必ずタダヨからメールが送られてくる。中身は攻略のヒントやボスの特徴など有益な情報なので、必ず目を通そう。また、タダヨ以外からのメールもランダムに受信するのだが、こちらは非常にバラエティ豊か。友人たちやハルキからのメールはシズルあてに書かれているからいいが、ほかには怪しいプログラムの勧誘メールやら架空請求の文面やら全然本編と関係ないスポーツニュースやら、正体不明のものばかりだ。これらを読んで『ラジルギ』内の世界情勢に思いをはせるのも、またひとつの楽しみ方。

相田（あいだ）タダヨ

DC版のパッケージにもなった、シズルの中学からの友達。PCやメカなどに強く、アニメや漫画など自分の領域の話になると非常に強い。性格は芯が通っており、我の強いタイプ。

戦闘には直接参加しない分、メールでサポートしてくれるタダヨ。頼れる相棒だ

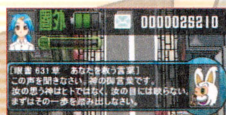
守草（かみくさ）ハルキ

シズルの弟で、これといった特徴のない中学生。姉との関係は特に問題もなく、本を貸し借りするような仲。

これは間違いメールなのか？　どうやらこの世界はかなり混沌としているようだ

シズルの友人たち

シズルにメールを送ってくる2人の友人。状況は理解していないが、大変なことになっていることはわかるらしい。

撃って斬ってときに守る

シズルが操る端末スーツ「小次郎」は、もとが学校の備品の割にはなかなか高性能。ゲーム開始時に3種類の速度と3種類のショットが選べるあたり、そこらのSTGの高性能戦闘機にもひけを取らない。肝心の道中ではショット、ソード、シールド、アブゾネットの4つの行動が可能。ショットはもちろん遠距離への攻撃。ソードは同社の『カオスフィールド』をプレイした人ならおなじみの近接攻撃だ。威力がショットよりも高く、後述のアブゾネット展開に必要な「アブゾネットゲージ」をためる効果もあるので、必然的にこれがメイン攻撃になる。

シールドは、何も攻撃をしないでいると自動的に自機前方に発生する。レーザー以外であれば前方からの敵弾を完全に防ぐ効果があり、激しい攻撃の前には必須の技と言えるだろう。

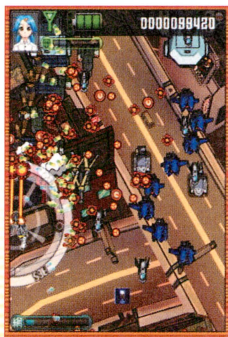
残るアブゾネットは、使用すると小次郎の周辺に電波を吸収するフィールドを作り出す、いわゆるボムのような技。使用中は無敵になるだけでなく、フィールド内の敵弾を一掃して敵や敵弾の電波を吸収し、画面左上の「アンテナ」を立てる効果もある。「アンテナ」が立つと得点倍率がはね上がるため、ハイスコア狙いには必須だ。「アブゾネットゲージ」がたまっていないと使えないため乱発はできないが、この技こそが『ラジルギ』のキモなのである。

ショットとソードは同時に出せる。ただしショットの威力が落ちるので、使いどころは限られる

シールドは攻撃に転じない限り、いつまでも張っていられる。これで身を守りながら相手のスキをうかがおう

弾幕に怯えるな！アブゾネットがある!!

画面上を埋めるように広がる無数の敵弾は、最近のSTGの主流。本作もその流れをくみ、敵の多さもあって一見かなり分厚い弾幕が展開している――ように思える。だが実際は敵弾のほとんどがショットやソードで破壊可能。攻撃を続けていれば、意外と画面上の敵弾の多くは消し去ることができるのだ。横や後ろからの敵弾には効果がないものの、前方からの攻撃ならシールドで消して耐え続けることもできる。さらに緊急回避としてアブゾネットもあるのだから、システムさえ理解すれば序盤は初見でもかなり持ちこたえられる。

だが、破壊不能の敵弾が増える後半ステージでは話が別。敵弾を破壊しつつ避け続けるなんて芸当は至難の業だし、シールドで敵弾を防ぎ続けてもジリ貧でしかない。身を守るだけでは状況を打破できない……。となれば出てくる戦法はひとつ。「やられる前にやれ」だ。本作は敵本体に接触してもミスにならない。それを利用しアブゾネットを展開して敵弾を消しつつ、敵に接近して近距離から攻撃！ 幸いにしてアブゾネット展開中もソードで攻撃すればアブゾネットゲージは回復していく。固い敵艦の1体も張りついて倒せば、切れたはずのアブゾネットゲージが展開終了時にはたまっているはずだ。この永久循環に気づくとプレイスタイルは一転。常時アブゾネットを展開し、アグレッシブに攻める戦法を確立するための試行錯誤が始まる。

敵弾に囲まれる前にアブゾネット発動！　無敵の間に敵本体に近づき、ありったけのダメージを与えてやろう

テロリスト「UMBRA（アンブラ）」の個性的な面々

企業にテロを仕掛けた謎の集団「UMBRA（アンブラ）」。その組織は電波至上の世界に異を唱えるリーダー・三島ルキを信奉する構成員で成り立つ。ゲーム内では中ボスとしてシズルの前に登場。全員が多彩な攻撃を持つ強敵だ。

三島（みしま）ルキ
ある過去が原因で電波を忌み嫌う「UMBRA」のリーダー。シズルやタダヨとは年が1～2つしか違わないらしいが、その年頃らしい行動や感情は見られない。

白山（しろやま）レイコ
かつて強引な端末手術を行ったため、情緒不安定になった過去を持つ。「UMBRA」内でも数少ないルキの理解者。

宇川（うがわ）ケイスケ
「UMBRA」最年長にして、組織に世界を変える力があると本気で信じるルキの片腕的存在。かなりの子ども嫌い。

嶋田（しまだ）ヨウジ
仕事に就けず、ほかにやることがなかったため「UMBRA」に入った男。見た目通りに陰湿でキレやすい性格。

超接近と破壊がもたらす快感の連鎖

　常にアブゾネットを展開するためには、展開中にゲージをためる必要がある。回復量を増やすうえで意識したいのは、ソードを使って固い敵艦にできる限り多くのダメージを与えること、そして敵編隊を逃さず全部倒すことだ。どちらも行き当たりばったりでやっていては、接近までの移動時間で生まれるロスや斬り損ねが原因でいずれゲージの循環が途切れてしまう。敵の出現場所やタイミングを把握し、いかに無駄のない動きを取るかが求められるのだ。

　これはSTG全般に求められる、攻略パターンの模索にほかならない。最初は覚えることが多くて難しく感じるかもしれないが、トライ&エラーを繰り返してパターン構築を続けていればおのずと道が見えてくるはず。やり方次第ではステージボスすら30秒とかからず瞬殺できる場合もあり、その見返りはとても大きいものだ。接近という危険を冒しながら敵に何もさせないうちに沈黙させる戦い方は、実にスマートで一度味わえば病みつきになること請け合い。そこには避けが重視される既存のSTGでは味わえない、能動的な破壊の爽快感が待っている。

　パターンを作ることで必然的に敵から電波を吸収してアンテナが立ち、得点倍率がうなぎ上りになるという利点も見逃せない。ちなみに現在のところアーケード版での全国1位ハイスコアは1億3000万点超といわれている。家でじっくりこの記録に挑戦するのも一興だろう。……もちろんそこまで極める過程は、並大抵の努力では届かないイバラの道だが。

アブゾネット連発の仕組み

まずは敵に近づいてからアブゾネットを展開。重なってソードを連発し、少しでも多くゲージを回復させる

大型の敵と合わせて、ザコの編隊もソードで倒そう。アブゾネット展開終了寸前で、ゲージが満杯に

効果が切れた瞬間を見極め、もう一度アブゾネットを展開。これを繰り返し、無敵状態で敵を片付けていく

初心者にも優しい弾幕STGとして

　DC版の追加要素は、家庭用らしく3段階の難易度選択、バッテリー（残機）設定と、スコアによるバッテリー増加（1UP）設定の変更が可能になったこと。アーケードからの完全移植として、縦STGお約束のモニタ縦置きモードも用意されている。欲をいえば設定資料集やサウンドテストも欲しかったところだが……。なおコンティニュー回数は最初は3回だが、プレイ回数に応じて増える。

　本作を弾幕STGというのは、適切な言葉ではないかもしれない。だが、避けよりも攻めを重視する姿勢は、敵弾が（文字どおり）乱舞する近年のSTG界において、新しい方向性と言えるだろう。爽快感の高さという点では、弾避け中心のSTGよりも薦めやすい。「STGって難しそうで手が出せない……」と思っている人にこそ、ぜひ触れてみてほしい一本である。

Text by 冨島宏樹（フリーライター）

『ラジルギ』クリエイターインタビュー

有限会社マイルストーン 開発本部 本部長 松本 学氏

「電波系STG」という新ジャンルを開拓し、電波な内容で話題を呼んだ『ラジルギ』。一体どのようにして本作は生まれたのか？ 同作のプログラムを担当された松本氏にお話を伺った。

マイルストーンついて

――いきなりで恐縮ですが、御社には元コンパイルの方が集まられていると伺いました。

ほとんどのスタッフがそうですね。私も、サウンド担当の林と永田も元コンパイルです。8年前にコンパイルさんが和議申請（※1）をされまして、その後いろいろとフリーランスでやったり、といった期間があったんですが、その間にちょっとしたきっかけで、また一緒にやりたいね、と今のスタッフが集まって会社を興しました。03年に会社を設立するにあたりまして、代表の木村の発案で「マイルストーン」という名前に決まりました。「ひとつひとつ作品を作り上げて一里塚となるような作品を提供していきたい」といった意味が込められています。あと、これは私個人の解釈ですが〝マイルストーン〟という言葉には「画期的事件」といった意味もありまして、「今までにないような新しい物を提供する」、という意味合いも込められていると思っています。

――『ラジルギ』には、コンパイルSTG（※2）の血が受け継がれているのでしょうか？

私はコンパイル時代は『ぷよぷよ』関連などを担当しておりましてSTGは手がけていなかったのですが、『ZANAC×ZANAC』を担当したプログラマーは弊社におります。『カオスフィールド』ではメインで、『ラジルギ』では画面エフェクトなどを手伝ってもらっております。

『ラジルギ』は世界観からシステムが生まれた

――『ラジルギ』を早速遊びました。明るい雰囲気のSTGですね。でも何かシュールで。

昨今にはない感じを狙ってみました。最近は表現力が上がってリアルなタッチのゲームが増えてますよね。そういったところを逆手にとってやってる部分はあります。私は開発のディレクションとプログラムとゲームシステムを担当したんですが、サウンド担当の永田が『カオスフィールド』の開発の終盤くらいから「携帯電話をモチーフにしたゲームを作ってみたい」という話を言っていたんです。その段階から、画面レイアウトを携帯画面のようにして、アンテナが立ったり電池残量が減ったり、というアイディアやモチーフがありました。永田はそういう世界観などを構成するのがとても好きでして、また斬新で独特な感性をもっていますので、サウンドのみならず世界観の設定やイラスト・イメージ画をおこしたりという作業を担当しています。そこから生まれたゲームのモチーフを私がシステムに組み上げていきました。タイトル画面もその辺りのアイディアから、狙ってチープな雰囲気にしています。STGに載っける題材であれば、既存のものとかは関係なく、面白いギミックがあればそれをSTGになんでも入れてみよう、といった発想ですね。

――『カオスフィールド』に比べると一見、明るく見えますね。実は世界観がつながっている、というウワサも聞きましたが……？

『ラジルギ』はビジュアルイメージは明るいんですけど、世界観の裏にはやっぱり独特の暗い雰囲気や過去がありますし、『カオスフィールド』からそのままの流れできていると思います。今回のキャラクターは明るい雰囲気ですけどね。キャラクターデザインの原案は永田が担当しまして、それをもとにKENGOUさん（※3）に仕上げていただきました。世界観を作った永田のこだわりが強くてですね。キャラクターはこんな感じで線はこんな感じで塗りはこんな感じで……と細かい指示を出したうえで描いていただいたので、ちょっと難しかったんじゃないかなと思うんですけど、いいキャラクターを描いていただけました。

――スタッフの間での人気キャラは？

タダヨです。開発中もいじりがいがあるキャラ

※1：『ディスクステーション』のコアな人気や、『ぷよぷよ』シリーズの大ヒットに恵まれた同社だったが、経営悪化により98年3月に和議申請。その後も再建を果たせず03年に惜しくも解散。※2：『アレスタ』『ザナック』『ガンヘッド』『ガンナック』『スプリガン』などなど、今も各シリーズの中には語り継がれる名作が多い。※3：多方面で活躍するイラストレーター。『ラジルギ』のキャライラスト全般を担当。

クターで、実は設定も奥深いところまであります。

――脇役なのにDC版パッケージでは主役のシズルを差し置いてデカデカと載ってますね。

それも永田の案です。パッケージを手に取るのが恥ずかしいくらいにタダヨを前面にドカンと出していきたい、と狙ってみたところですね。

――STGのパッケージとは思えない（笑）。

一応メガネにゲーム画面が映ってて……。

――ほんとだ、気づかなかった！

タダヨの顔が描かれたDC版パッケージ。主人公はシズルなのに……

『ラジルギ』開発秘話

――開発中に苦労した点などをお聞かせください。

「アブゾネット」（※4）のシステムは結果的にはまとまってみえるんですけど、企画書立案の段階では実はなかったんですよ。当初はごくシンプルな普通にありそうなSTGを考えていました。基本システムをシンプルにして、敵の倒し方だとか倒したときのリアクションだとかそういった装飾の部分をゴテゴテとつけたいな、と企画していたんです。稼ぎ要素もシステム的にではなく、むしろ隠し要素などに比重をもっていこうと考えていました。でもそういうゴテゴテした部分が作業量の問題などでそぎ落とさざるをえなくなって、結果的には逆転してほとんどなくなってしまいました。それならシステム的にもう少し充実させていこうということになり、そこにある日「アブゾネット」を思いついて、システム的に載せてみて、手応えを感じて、試行錯誤しながら現在の「アブゾネット」にたどり着きました。

――電波を吸収する、という発想が面白いですね。

『ラジルギ』はやっぱり面白い世界やキャラが出てきますのでそれをうまく活かすためにシステムのほうを合わせていく感じでしたね。

――メールではヒントだけでなく、友達からのメールや宣伝メールとかスパムまで届きますが。

これは永田が最初から絶対にやりたい、と言っていた部分です。昨今、みんなゲームを攻略するときにインターネットで情報を調べるじゃないですか。だからゲームを繰り返し遊んだり、他人のプレイを後ろから見て攻略をつかんでいく、といった昔のゲームセンターの光景が少なくなっています。それを意識して「画面にヒントとか出したいね」となりました。その中に遊びの要素も入れまして、スパムメールとかも混ざっています。

――通りかかったプレイヤーが画面を見たくなる……。確かに「この敵はソードでしか倒せない」といった攻略ヒントは昔のゲームの雰囲気ですね。

昔のゲームを若干イメージして作った部分はあります。敵の出現ザコの早回し（※5）なども意識してつくっています。

――プレイしていて昔のゲームの雰囲気を感じた部分がありました。ソードではじくと跳ねて変化するアイテムは『ツインビー』のベルみたいだな、とか。地上物を壊したときにでる得点アイテムが、食べ物やモノがアイコン化された、昔のゲームに出てきそうな得点アイテム風の絵柄だったり……。

意識的にモデルにしたゲームはないんですけれど、漠然となんとなく、「昔こんな感じのゲームをやったよな、楽しかったよな」といったイメージから、『ラジルギ』に合ったものは何かな、と考えたときに、「こういうものがあったよね」と案を出していった結果ですね。ゲームの原点の昔懐かしい感じをある程度意識してアイディアをひねった結果、原点をたどったところにたどり着いてしまった感じはします。過去に良いアイディアはあったと思うんです。そういうものが最近忘れられちゃって視野を狭くしてしまっていると思うんです。昔よくあった「ゲームを壊してるかもしれないけどバカな要素」といったところを、今のセンスでうまくゲーム性にマッチさせて組み込んでいけば面白くなるんじゃないかと思っています。

――ショットボタンを押さずにいると、自機の前面にシールドが張られて、いくらでも敵の弾をはじけてしまうのは大胆すぎませんか？　世間でSTGといえば、「弾幕がスゴい」「避けが熱い」といったものが重宝されている気がするのですが？

そうですね。『ラジルギ』はシーンによっては動かないほうが先に進めたりしますから。あれはゲームの意味合い的には、シールドをうまく使えば「稼ぎにはこだわらないでゲームの世界を楽しむ」

誰も遊ばないでごじゃるかー？

※4：いわゆるSTGにおけるボムだが、敵は倒さず、敵弾だけを消す。初心者への救済処置であると同時に、稼ぎの大きなポイントとなるシステム。詳細はP.14～17を参照。
※5：敵を早く倒せば倒すほど、次の敵が出てくる仕様。一般的には敵数体の編隊単位で入れ替わっていく。

といった遊び方もできるよ、といったところです。昨今の難しいゲームでは、実力が追いつかないプレイヤーは、コインをつぎ込んでコンティニューしないと先が見れない、ということも多いと思うんです。だから単に先を見たいというだけであれば、シールドを張っていればある程度先に進める。先を見たいというだけの人にも、先を見せてあげたいんです。制作側の気持ちとしては、難しいゲームで全5面あったとして、プレイヤーがいつも3面で終わってしまったら、4面5面はせっかく良いものを作っても見てもらえないわけですから。先を見るだけ見てもらって、「あぁこういう敵が出てくるんだ。またここまで遊びたいな」と感じていただければ、「がんばって練習して先まで進もうかな」と思っていただけるきっかけになるのではないでしょうか。

――敵のボスのアンテナを壊すと暴走するというアイディアはどのように生まれたのでしょうか？

もともと敵には、「電波を受信して暴走しており、電波を受信しているアンテナを壊すともっと発狂する」というような設定があります。これも最初から永田が「ボスには全部アンテナをつけたい」と言ってまして、アンテナをつけたボスのデザインができました。私はシステムを作る立場ですので、「アンテナがあるなら、これが壊れたら暴走させようよ」とゲーム性を付け加えて、お互いの提案を組み上げて今の形にまとまりました。まず、描きたい世界があって、そこにゲーム性を付け加えていったわけです。

――アンテナって、ボスの後ろ側とかについていて壊しづらいんですよね。アンテナ破壊にこだわるかどうかで、難易度に自然に差が出てくる……。

アンテナの位置は、最初のデザインを見ながら、アンテナが壊しやすいところにあると困るから後ろにつけよう、と意図的に決めていきました。

――前作『カオスフィールド』に続いて、ソードで敵や弾を斬る、という要素がありますが、これは御社のSTGのこだわりでしょうか？

従来のSTGと大きく違う方向性を狙っていくうえで、「STGにアクション的な要素を入れる」といったものが最初にあり、そこにソードという要素が生まれました。アクション性というところから自然に出てきたアイディアです。ソード以外にももっとアクション的要素を入れたかったんですけど、最終的にはシンプルに"斬る"動作と、"撃つ"動作の2つに専念しました。『カオスフィールド』は「避けるか斬るか」といった、かなり弾幕の激しいゲームでした。「敵弾を避けられない人も、斬ればなんとかなるよ」という切り口です。ですが『ラジルギ』はそうではなく、"斬る"という要素にゲームの攻略上、広い意味を持たせたかったんです。それで「斬って敵を倒せばスコアを稼げる。敵にはりつけば大ダメージを与えられる」という仕様が生まれました。『カオスフィールド』も『ラジルギ』も敵からの攻撃には「破壊できる弾」と「破壊できない弾」があるんですが、『ラジルギ』では「破壊できる弾」を多めにして「弾をショットかソードで壊せば進めますよ」といった要素を残しながら発展させています。さらに"斬る"ことに何かメリットをつけたいと考えて、「敵を斬るとアブゾネットのゲージがたまる」「アイテムを斬るとより良いアイテムに変化する」というように、ひとつひとつ要素を組み上げていって、ソードの意味が広がっていきました。

『ラジルギ』謎仕様の秘密!?

――タイトル画面の右下のほうに小さく何かコメントが書いてありますが、毎回見るたびにさりげなく変わっていますね。

永田から「どうしてもやりたいんだ！」ということで案が出てきたものです。タイトル画面の一行コメントは、ゲームセンターでプレイされていない状態で放っておいても、見てるだけで毎回何かが違うという、狙いたかったところです。ランキング画面にタダヨがひょこっと出てきて「コインいれてよ」とか言うのもそうですね。

――ステージクリア後にグラフィックや会話デモが表示されるゲームはよくありますが、『ラジルギ』はよくわからない絵が一瞬チラッと出てきて、あれ？　と思ったら次のステージに進んでしまう。これサブリミナル効果か何かですか？（笑）

それも永田の案です。「ステージクリア後に一瞬だけアイキャッチを何か入れたい」と言われたときは自分も「え？」という感じでしたが（笑）。実際に入れて見てみると不思議な感じがしていいね、と。パッと見たときにドキッとするような。でも一瞬でよく見えないからよくわからないというところを狙って、表示時間も短くしてタイミングとかも練ってます。

――DCで新作を発売されるお気持ちは？

だれか、遊んで〜

『ラジルギ』のタイトル画面。毎回見るたびにコメントが異なっている

DCって、特定のユーザーの家ではまだまだ動いていると思うんです。家で動いている限りは、ソフトを出しても遊んでいただけるのではないでしょうか。半年や一年のスパンでも新作が出るなら、押し入れにしまわずに出しておこうかな、といった形で、DC市場が生き残ってくれればいいなと思っています。新作については、DCで出したいというよりは、ゲームセンターで出したい、という想いが強いですね。今、アーケード基板というのは種類がほとんど少ない。ゲームを作りやすくて世に出しやすい、ということでNAOMIを選んでいるんですけど、NAOMIで出すならDCでも出そう、という流れできています。『ラジルギ』はNAOMIで作りましたが、ほぼDCにおさまるスペックで作りましたので、開発中もDCの開発機材で作っておりましたし、移植作業は特に苦もなく進みました。NAOMIだけでなく安価にゲームを作れる基板があればそっちでつくって、移植の際はそれに合ったハードを選びたいと思っています。

前作『カオスフィールド』について

——『カオスフィールド』はアーケードに始まりDC、GC、PS2と移植され、ハードによって処理落ちに差（※6）がありますが、開発者としてベストチューニングなのはどれでしょうか？

DC版はできるだけ高速化をめざして作った結果が、あの処理スピードでしたので当初はむしろ処理落ちのない状態で遊んでいただきたいな、という気持ちがありました。

——ではGC版がベストチューニング？

そうですね。ですがユーザーさんからは「GC版は特に処理落ちがなくて難易度が高い」というご意見を頂いてます。また「DC版はロックオンレーザー使用時の処理落ちが気持ち良かったのにGCでは処理落ちしてくれない」というご意見も頂きました。処理落ちがあったらあるなりの、ないならないなりの楽しさや気持ち良さがあると思いますので、その辺りを前向きに、面白さや遊び方のバリエーションとして受け止めていただければと思うんですけど（笑）。

——GC版の購入特典のボーナスディスク（※7）には詩の朗読が入っていましたが、もしや何か深い設定が？

うちはサウンド担当からあれをやりたいこれをやりたいというたくさんのアイディアが出てくるんですが、詩を詠みたい、というのはサウンドの林からの提案です。『カオスフィールド』の奥の深い部分をなんとなく思わせたい、表現したい、伝えたいということで入れました。

これからのマイルストーン

——今後のSTG制作について、お願いします。

ビデオゲームのSTGはこれからもずっと生き残る、というようには単純に楽観視できないと思います。最近はアーケードのスペックが気軽に家庭で遊べるようになってきました。それを乗り越えてきたのはネットワークやカードを使ったゲームであったと思うんです。STGもビデオゲームもそういった〝アーケードならでは〟といった風潮にのるか、新しい壁を越えなければいけないのではないでしょうか。『ラジルギ』はSTGを遊んだことのないユーザーをかなり意識して作っております。既存STGの遊び方にこだわらず、マニアでないと遊べないというゲームではなく、ゲームとしては深いんだけれども、初心者でもとっつきやすい。そんなゲームをこの先どんどん提供していきたいなと思っております。自分たちが作ったものをきっかけにSTGを好きになっていただけたら嬉しいですね。30代の方には、昔懐かしい楽しさを弊社のゲームからいろいろ感じ取っていただけるんじゃないかなと思っております。そういったノスタルジックな部分と、その中にある斬新な新しいシステムを含めて楽しんでいただきたいですね。過去のSTGにこだわらずに、ちょっとヘンなものがあったらゲームにしてみようかな、などと思っておりますので、これからもよろしくお願いします。

ラジ、ラジ、ラジ、ラジ

インタビュアー：山本悠作（編集部）／罰帝（G-trance）

※6：アーケード・DC、PS2、GCの順に処理落ちが少なくなっている。
※7：数量限定につき、現在は入手困難。

Dreamcast Last? Shooting 3

王道シューティングの条件がここにある!!

『トライジール』：◎メーカー：トライアングル・サービス
◎発売日：05年4月7日 ◎ジャンル：STG ◎価格：7140円（税込）

プレイヤーを夢中にさせてくれる技術（モノ）

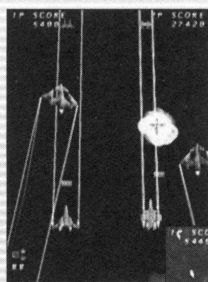
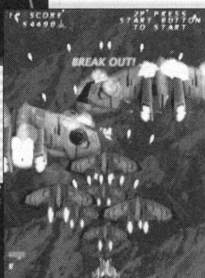
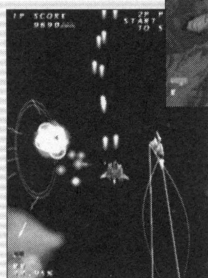
「シューティングラブ」「助けてください」目を疑う宣伝文句に釣られてプレイした第一印象は「地味」だった。派手な演出はない。ストーリーもない。ため打ちなど特殊攻撃もスコア倍率もない。だがシンプルであるがゆえ安心してプレイできた。

複雑なシステムや高い難易度は、上達するほど自分の華麗なプレイに中毒性が増す。だが残念なことに、それはたかが数回のプレイでは味わうことが難しい美酒なのだ。

対して『トライジール』は実に遊びやすい。ワイド、レーザー、ミサイルという3種の攻撃形態をプレイ中いつでも〝変形〟でき、さらにパワーアップするとワイド形態でも弱めのレーザーとミサイル発射というように3種の攻撃を同時に使えるので、どの形態で戦っても大差ない。すべての敵が落とす勲章は逃さず取り続けると成長し、8個目で最高点。もし逃してもまた7個取るだけで元どおりという手軽さ。道中ステージ分岐があるが、条件が「一定エリア内の敵を全滅」しかもボム使用ＯＫ。さらに隠れキャラやリフティングなんて遊びも含めて、作者の「楽しんでほしい」という気持ちが伝わってくる。だって分岐成功した時に「Ｇｏｏｄ！」の表示とともにボーナス取れたら嬉しくないか？　こういうご褒美が慣れないプレイヤーにも「満足感」を与え、シンプルかつ敷居の低いシステムが「自分にももっとうまくできるかも」と思わせてくれるのだ。

では底が浅いかというと全くの逆。スコアを意識すればもちろん勲章を落とさないパターンが必要になる。しかしこのゲーム、敵の出現位置がランダムな場面が多いのだ。こうなると当然「敵を倒すタイミング」「どの勲章を捨てるか」というその場の判断、プレイヤーの裸の実力が試される。

まさに「シューティングラブ」。緻密なパターンを再現し、どんな状況下でも俊敏に的確な判断をできる者にしかこのゲームの頂点は見えてこない。

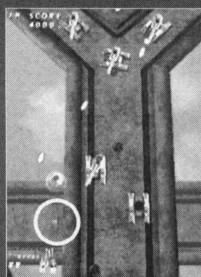
移動速度は２Ｐ側が少しだけ速い。レーザーの幅にも差がある

「BREAKOUT!」に成功するとご褒美が。STG初心者の友人にやらせたら興奮してたなぁ

ナイス援軍「XII STAG」（※）！　サイド連射中に横連打で超高速サイドアタック！

（※）隠し機体だが取説に出現条件が載っている。

トライジール 攻略アドバイス

『トライジール』にはいくつもの隠されたボーナスが存在する。ここではそれらの要素をご紹介しよう。(キャラ名は仮称です)

STAGE1◎UFO

1面が始まったら雲を抜けるまでに変形ボタンを12 or 24回押す。12回変形じゃないので注意。ちなみに開幕は動かずにレーザー撃ってるだけで高得点だ!

STAGE2◎赤い車

2面冒頭の柱のうち、どれか2本の頭に触れると出現。『雷電』の車のように破壊しなくても1万点なので見逃してあげよう。Love&Peace!

STAGE2◎鳥

中盤、水上に出てる柱の頭にしばらく自機を重ねると……鳥が飛び立ってボムGET! 見落としやすいが、ボス戦開幕時の炸裂弾6発も撃破率対象なので注意。

STAGE2◎リフティング

2面後半、スクロール停止地帯で砲台を片方破壊すると画面中央のロボットが石を投げる。この石に自機を重ねてリフティング。最高1回1万点! スコアに大きな影響がアッ!

STAGE3◎ガメラ?

3面後半、赤いタワーの上を通過する時点でボムを5個所持していると出現。ボムの集め方は、1面はBREAKOUT中に敵全破壊。3面は2つの大型砲台を破壊でボムGET。

STAGE4◎UFO

4面序盤の敵艦隊を全破壊して分岐、なんか懐かしい敵をインベード(全破壊)すると出現するので破壊しよう。レーザーで楽勝! って逆の立場だったら悲惨だ……。

STAGE4◎ロケット

4面の隕石を一定数以上破壊すると出現。すべての武器をレベル4以上にして変形ボタンを連打すると、あら不思議。攻撃が混ざって火力が上がるので、ガンガン壊そう。

STAGE5◎人?作業員?兵士?

5面中盤の縦穴地帯直前。所持しているボムの数だけ出現して、人数×1万点。ボムをキープしてここまできたい。この時のザコは画面上部で倒すと勲章をつなげやすいぞ。

STAGE5◎列車

縦穴地帯の、下から浮き上がってくる線路を走っている。一瞬だけ高さが合うタイミングがあるので狙い撃ちだ。たま~に2回取れることも……。

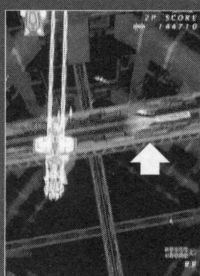
STAGE6◎ボム

6面の中ボスが戦闘前に手招きをしている時にスタートボタン2回で出現。後はボスの右に張りついて、腕を上げたら反時計回り。とにかく背中に回り込み続けることが重要。

OMAKE STAGE◎人

オマケステージ開幕の戦車をすべて破壊すると、画面右側、森から走り去る人影が! ちなみにこの面はアーケードにはない幻のステージなのだ。

★PS2版は『シューティング ラブ。~TRIZEAL~』というタイトルで4月20日発売予定。(発売元:データムポリスター)

Text by CHIEF(読者)

グレフ作品のサントラ化率は非常に高い。重箱の隅をつつくような視点で見ると「なかやまらいでん氏が曲を担当した『まわすんだ〜!!』のサントラが出ていないのが残念」というマニアックすぎる意見も書けるが、多くの作品がサントラ化されている。折しも最新作『アンダーディフィート』のサントラが発売されたところだが、これがたいへん泣ける良盤だったのでぜひオススメしたい。音楽を担当したのは、ゲーム音楽好きならその名を知らない者はいないであろう巨匠、細江慎治氏。近年テクノ系の仕事が目立った細江氏だが、本作はかなり方向性が違い、ナムコ／アリカ時代の延長上にあるような「メロディアスで燃えるサウンドが帰ってきた」という印象。そうそうシューティングのサントラはこうでなくちゃ、みたいな懐古心も少々感じさせながら、しっかり進化を感じさせる音作りはさすが。丁寧なゲームには丁寧な音楽が似合う。だからグレフ作品の音はハズレがない。少々強引だが、この際なので『どきどきアイドルスターシーカーRemix』と『ボーダーダウン』と『旋光の輪舞』のサントラも、持っていない方はぜひ入手して聴いていただきたい。

■スーパースィープ
■06年1月13日 ■2000円（税込）

UNDER DEFEAT
-SoundTracks-

番外編！

games amp

ゲーム音 "DC Style"

今回の特集でご紹介したDCのシューティング3作は音楽面も魅力的だ。幸いにも各タイトルの音楽CDがリリースされているので、こちらでご紹介しよう。

■06年4月20日 ■6090円（税込）
■INH「トゥエルブスタッグ＆トライジール パーフェクトサウンドトラック」「シューティングラブ。読本」同梱

THE SHOOTING LOVE
トゥエルブスタッグ＆トライジール

■サイトロンディスク
■06年2月22日 ■2100円（税込）

ラジルギ
オリジナル・サウンドトラック

トゥーンでポップな電波系シューティング『ラジルギ』のサントラが2月22日にサイトロンから発売された。シューティングファンや、コンパイル時代（『ZANAC×ZANAC』など）からのファンには無条件でオススメの一枚だ。ロゴのデザインを活かしたインパクトのあるジャケットも非常に『ラジルギ』らしい仕上がりでナイス。今回は一般流通ルートでの販売になるため、前作のサントラよりは入手しやすいはず……というのも前作『カオスフィールド』のサントラは、インディーズだったり、DC・GC版の特典だったりで計3枚も存在してたり、ついには朗読しちゃったりでファンの間で賛否両論を巻き起こしたがBGMはたいへんカッコいい！ というしろんな意味で話題のサントラだったのだ。さて『ラジルギ』に話を戻すと、ふざけているようで実はシリアスな世界観を表現した、どこかネジが外れたオモチャのような、インダストリアル・ポップ・エレクトロといった風合いの楽曲たちが、電波な世界をリズミカルに彩っている。公式HP（※）では試聴曲も用意されているので、購入を迷うなら今すぐ聴きに行って電波を受信してください。

トライアングル・サービスのシューティング2作の攻略をカップリングしたDVDにサントラが付けられるという嬉しいニュースが入ってきた！『トゥエルブスタッグ』と『トライジール』の2作品オリジナル全曲を完全収録しREMIX TAKE 3曲を追加、担当は『雷電』シリーズの佐藤豪、『サンダーフォースV』の九十九百太郎、『サイヴァリア』シリーズのWAS-i-303……（以上公式ページより引用）。なんと熱い人選！ というかこれ以上に何を説明しろと？「シューティング、ラブ」がどれほどのものか聴いて確かめようじゃないか！ そんなわけでこちらは次号の「ゲーム音」コーナーで詳しく取り上げる予定です。たぶん。

（※）http://www.mile-stone.co.jp/

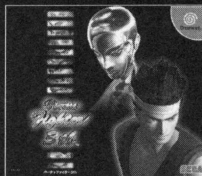
Text by 罰帝（G-trance）

ドリームキャスト™ 夢の名作選

Dreamcast's Dream Digest

ネットワーク構想、アーケードとの連動、
豊富な周辺機器と拡張機能——。
ドリームキャストはゲームユーザーに向けて、
さまざまな夢と可能性を届けてくれた。

ここからはドリームキャストのけん引役となった
メジャータイトルを振り返ることで、各ソフトに込められた
「夢」と「挑戦」をダイジェストで振り返ってみたい。

ハードの発売から約8年。あらためて見つめることで、
現在のゲームへと通ずる、数々の挑戦が見えてくる。

アーケードの論法を超え3D格闘の夢を追った野心作

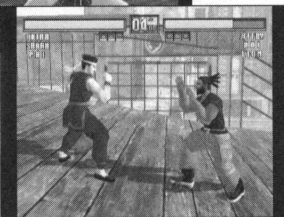
バーチャファイター3tb

◎メーカー：セガ ◎発売日：98年11月27日 ◎ジャンル：格闘アクション ◎価格：5800円

奇跡を起こせなかった業深きキラータイトル

格闘ゲームに3Dポリゴンという概念を持ち込んだ『バーチャファイター』（以下『VF』）は、革新的なゲームだった。その革新を踏み台として、爆発的なムーブメントを起こした『VF2』は、奇跡のゲームと言える。では奇跡を受け継いだ『VF3』がたどり着いた場所はどこだったのだろうか？ それは、〝夢〟の実現。ステージに高低差（アンジュレーション）や相手の横に回りこむ動きとなるエスケープを導入し、前作までの「3Dを活かしきっていない」というジレンマを乗り越え、本当の意味での3Dを手に入れたのである。3D格闘ゲームにとっては、まさに夢の領域。ただし、その〝夢〟には大きな問題点が内包されていた。アンジュレーションがもたらした多大な不確定要素。それは、時には技の特性までを変化させてしまう。それまでの『VF』は、「なぜこうなってしまうのか？」を軸に読み合う理詰めのゲームだ。それは、対戦キャラの特性までをも理解する鍛錬をもプレイヤーに要求するほどでもあった。「鍛錬したものが、未熟者よりは強い」というアーケードゲームの論法に合致していたのが『VF』だったのだ。もし仮に、ゲームテンポがもう少し速かったのならば、技の硬直フレームがもう少し調整されていればなど、可能性はあったはず。しかし、『VF3』には奇跡は起こらなかった……。

不確定要素は、古くからの『VF』プレイヤーが離れてしまう要因でもあったが、新規プレイヤーが参入する理由ともなった。上級者はともかく、中級者は不確定要素のおかげで初心者に負けることが多くなったからだ。後から始めるプレイヤーのハードルを低くしていたのだ。DC本体と同時発売されたキラータイトル『VF3』。本作から『VF』を始めたプレイヤーたちにとっては、DC版は待ち遠しい〝夢〟であったに違いない。ただ、残念なのは、これまでセガハードを支えていたであろう古参の『VF』プレイヤーの〝夢〟とはならなかったことだ。DCのキラータイトルが、最も狙わなければいけないターゲットの〝夢〟とならない。『VF3』……3D格闘ゲームの理想であり、DCに新たな客層を招き入れることに成功し、古参のセガファンにとっては〝夢〟を魅せてくれなかったゲーム。なんとも業の深いゲームである。

グラフィックは『VF2』から大幅に進化。コスチュームのデザインさえよければ……

アンジュレーションの要素を追加したことで、技の効果が不安定となってしまった

Text by 櫛引直樹（フリーライター）

移植
アーケードから
ドリームキャストへ

自分だけの湖で幻の大物ブラックバスと真剣勝負!!

ゲットバス

◎メーカー：セガ ◎発売日：99年4月1日 ◎ジャンル：釣りシミュレーション ◎価格：5800円

誰でも簡単にバス釣りの魅力が堪能できる

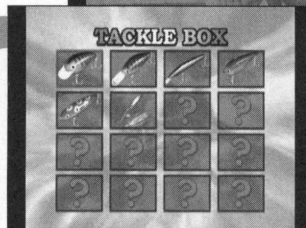
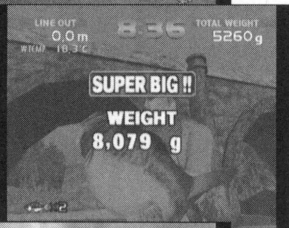
バス釣りの楽しみは、時間、天候、水温などをヒントにバスがどこに隠れているかを予想し、どのようなルアー（疑似餌）が適しているかを選び、ルアーアクションでバスを誘い出して釣り上げることだ。しかし、これらも釣れなければ、ただのストレスにしかならない。実際、バス釣りに行って釣れないことなど珍しくもないし、それがバス釣りの難しさでもある。そんなバス釣りをうまく表現したゲームが『ゲットバス』（以下、『GB』）である。

『GB』にはゲームセンターそのままの「アーケード」モードのほか、CPUを相手にトーナメントを勝ち抜く「コンシューマ」、フィッシングエリアや天気などを任意で選択できる「プラクティス」の3つのモードが用意されている。

「アーケード」では、面倒なことを考えずに簡単に釣れるよう、さまざまな工夫が凝らされている。バスがどこに潜んでいるかは影で表示され、プレイヤーにキャスト（ルアーを投げる）する場所を教えてくれる。ルアー選択も難易度表示や説明文が充実し、バスもルアーへの食い付きが良いので、魚影に向かってキャストすれば、爆釣間違いなしの釣れる楽しみが味わえる。逆に「コンシューマ（プラクティスも同様）」は、魚影表示やルアー説明は一切ない。バスは、天気、水温などのコンディションによって活動しているため、現実の釣り同様、予想し釣り上げる楽しみ十難しさが堪能できるのだ。

『GB』が本物のバス釣りと決定的に違う点は、水面下が見えてしまうこと。だが、それを逆手に取り、自分が操るルアーの動き、それを追いかけるバスの表情、湖に棲む多彩な生物を細かに表現し、ゲーム内の湖をうまく作り上げている。また、状況に応じて水上・水中と変化するカメラワークによって、水中が見えてしまう違和感も薄れてしまうはずだ。そんな湖で、ロッド（釣り竿）十リールを模した「釣りコントローラー」を使用すれば、臨場感あふれるバス釣りが体験できることだろう。

水中が見れるので、ルアーやバスの様子も手に取るようにわかる

釣り上げたバスのサイズによって、抱え方などのアクションが変化

条件を満たすと使えるルアーが増える。セガオリジナルルアーの存在も!?

Text by 野崎小十郎（フリーライター）

移植

アーケードから
ドリームキャストへ

伝説の剣を求めて、斬って投げて落としまくった毎日を忘れない

ソウルキャリバー

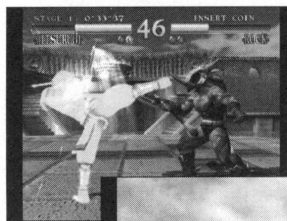
◎メーカー：ナムコ ◎発売日：99年8月5日 ◎ジャンル：格闘 ◎価格：5800円

最高の移植を実現したナムコに感謝！

ＤＣに『ソウルキャリバー』が移植されるという話を聞いた時、嬉しさと同時に大丈夫なのか？という気分になった。それはよい意味で裏切られ、半分は当たってしまうことになるのだが……。『ソウルキャリバー』はナムコがアーケード用に制作した、剣や棒など武器を使って戦う格闘ゲーム。前作『ソウルエッジ』から大きく進化させ、さらに高度かつ熱い戦いができるようになっている。キリク、シャンファ、マキシという新主人公3人をはじめ、前作からのキャラたちもりりしくなり、ファンを喜ばせた。

ＤＣへの移植は短時間で行われたというが、いい意味で裏切られたのは、完全移植と言っていい完成度の高さと、プレイヤーを楽しませるため用意された十αの部分だった。キャラのグラフィックも、アーケードを超えたと言わしめた出来で、今でも十分に通用する美しさ。ゲームシステムやバランスもしっかりと練られていて、初心者からマニアまで誰もが楽しめるレベルが確保されている。

自分も本作をやるためにＤＣ本体と一緒に購入。とにかくやりまくったのを覚えている。格闘ゲームは嗜む程度の自分でも、ちょっと考えたりボタンやレバーをガチャガチャしていれば、なんとかなる難易度がよかった。雑誌のレビューで満点になったり、今でも「ＤＣで最高の移植が実現した作品」という意見が多いのにもうなずける。そして、家庭でこれを遊べるのはＤＣのみ！自分もこのゲームをずっとやるがために、予備のＤＣまで用意してしまった。追加された要素で大きいのは、「ミッションバトル」モード。『ソウルエッジ』の「ウェポンマスター」モードを拡大したもので、世界各地を転戦し与えられた課題をクリアするとポイントが獲得できる。このポイントでイラストギャラリーや、キャラの演舞といったオマケ要素を充実させていくのだ。オープニングまで編集（草原のシーンで男キャラを選択すると大爆笑もの）できたゲームは、これぐらいだろう。

逆に当たってしまったのは、ナムコのＤＣソフトラインナップ。このような良作が続く……と思ったら、結局次に出たのは『ミスタードリラー』のみ。もっと出してほしかった、と思ったユーザーは自分だけではないはずだ。

相手のガードを崩すソウルチャージなど、見た目が派手なところもいい

これが草原のシーン。体をクネッとして振り返るところが笑いを誘う

Text by 西村将浩（編集部）

移植

アーケードから
ドリームキャストへ

比類なきスピード感 『オラタン』が到達した 3D対戦の新たなる地平

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

◎メーカー：セガ ◎発売日：99年12月9日 ◎ジャンル：3D対戦アクションシューティング ◎価格：5800円

対戦純度を高めた ソリッドな傑作

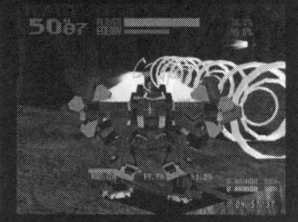
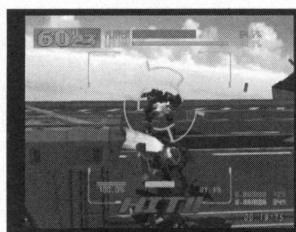
『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』（以下『オラタン』）は、まずアーケードで稼働し、DCに移植された。基本システムは前作と同じで、3Dのフィールドで各バーチャロイドの特性を活かしながら1ON1で戦うスタイル。バーチャロイド（以下VR）のバリエーションとステージが増え、動作パターンも「バーティカルターン」「空中ダッシュ」「ダッシュ近接」など、より深く対戦時の駆け引きを楽しめるものが追加された。

聞き慣れたDCの「ピー」音を聞いて『オラタン』を起動。久しぶりに見る画面は今の目で見ても、チープさは感じられない。むしろセガ独特の色使いとモデリングが美しい。操作はもちろんツインスティック。使い慣れたコクピットに戻った気分。

06年の今『オラタン』をプレイして感じるのは、不要なものを削ぎ落としたソリッドな感覚だ。VR同士の対戦を面白くすることだけを追求した制作者の姿勢が伝わってくる。高速移動から射撃戦へ移るスピード感、ジャンプキャンセルを多用する近接格闘戦時の緊張感など『オラタン』が開拓した3D対戦の魅力は今も色あせていない。これが前作では対戦時の選択肢が少なく、以降のシリーズは対戦の魅力を研ぎ澄ますというよりも、新規プレイヤーを増やそうとした操作の簡略化や、エンターテイメント性の向上にベクトルを変化させた印象が強い。いまだに「対人戦で駆け引きを楽しむなら『オラタン』が一番！」というプレイヤーが多いのも頷ける。

完全移植と並んで、当時最大の話題だったKDDの専用回線を使った通信対戦は、残念ながら終了してしまった。だが、2画面分割での対戦は可能だ。さらに2台のDCを接続&モニターを2台使って、アーケードさながらの環境で対戦することもできる。

DC、ソフト、ツインスティックが中古市場で安価に出回っている今こそ、当時夢だった環境を手軽に導入するチャンスと言える。

開発スタッフは『オラタン』でスピード感のある戦闘を追求したという

操作はツインスティックがお薦め。何と言ってもVRとの一体感が増す

対戦は、2画面分割、または2台のDCを接続して行うことになる

Text by 岡本智年

移植

アクセル全開！ノリにノって HAVE A NICE DAY!

クレイジータクシー

◎メーカー：セガ ◎発売日：00年1月27日 ◎ジャンル：ドライビングアクション ◎価格：5800円

ミスが楽しい！新感覚カーアクション

レースゲームでコースアウトを繰り返しては、競争相手に抜かれて悔しく感じたことはないだろうか。超高速で駆ける爽快感を満喫するには、プレイヤー自身が技術的にクリアしなければならない課題があまりに多く、そこがレースゲームの敬遠されがちな原因のひとつである。

ところが本作は、レースゲームにおいてマイナス要素でしかない接触やスリップ、コースアウトの価値を一転させた。他の車と衝突しようが、ガードレールを削ろうが構わない。これまでタイムロスと見なされ、慣れぬプレイヤーに多大なストレスを与えてきた数々のミスが、本作ではすべて「爽快感」につながるのである。

プレイヤーはイカれたタクシーの運転手となり、客を乗せて街中を爆走する。現実なら大事故必至だが、そこはゲーム、暴力表現を一切排し、「タクシー」という形でコメディに徹したセンスには脱帽せざるをえない。

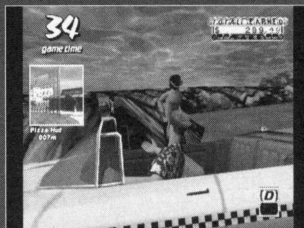
ぶつけてナンボ、転んでナンボのゲームであり、常に独走状態なので、ロスや順位を気にする必要はない。レースゲームが苦手な人や初心者でも、ストレスなく「超高速の爽快感」を大いに満喫できること間違いなしだ。

また、スレスレでぶつからず客を興奮させ、チップ（スコア）を稼ぐという高度なプレイも可能なので、上級者なら腕の見せどころ。

万人向けのレースゲーム、挑戦してみてはいかがだろうか。

交差点に突っ込むタクシー。車が反転しようとけが人はゼロ、フィクションだからこそ可能な世界だ

観ているだけで抱腹絶倒！

高難度のテクを駆使したところで、レースゲームの面白さが観戦する素人に伝わることは通常ありえない。プレーのどこがどうすごいのか理解できないからだ。しかし『クレイジータクシー』は違う。壁に車に激突し、横転すれば宙を飛ぶわ、海の底でも走り続ける。これだけやらかしながら愛きょうたっぷりに接客するドライバー、喜怒哀楽が激しく時には走行中のタクシーから飛び降りる乗客。ゲームを知らない人でも楽しく笑える。パーティーにもオススメ。

水中でタクシーを呼ぶクレイジーな客も。流れるパンクビートも要チェックだ！

Text by 神楽陽子

移植

PCゲームから
ドリームキャストへ

ハイクオリティな移植はのちの美少女ゲーム移植のスタンダードに

Kanon　～カノン～

◎メーカー：NECインターチャネル ◎発売日：00年9月14日 ◎ジャンル：アドベンチャー ◎価格：6800円

原作の魅力を損なわず移植することの難しさ

数年前まで、PC美少女ゲームユーザーにとって家庭用移植に対する印象は良いものではなかった。アダルト要素カットによる物語の改変、解像度が落ちるCG、新キャラなどの追加要素との不統合性……。そんな中、DC版『Kanon』は、おそらく初めて納得できる家庭用移植だったのではないだろうか（その前に移植されたPS版『To Heart』も高評価だったが、これは作り直しに近い）。

物語の改変はほとんどなく（PC版からしてアダルト要素は不要だったが）、PCと同じ解像度でCGを表現した。原作を作ったkeyの作品はいずれも綺麗な背景が描かれており、物語の雰囲気を作り上げるうえで目立たないながらも重要な要素となっていたのだが、DCの描画能力によってキッチリと表現されていた。

そして家庭用移植に伴い追加された音声。〝おとぎ話〟的な物語の本作ではヒロインのセリフも重要な要素であり、「うぐぅ」「はちみつくまさん」といったセリフは、音声ではなく、目で見る演出のひとつ、として作られていた。だからこそ声優をつける作業は困難であり、また戸惑うユーザーもいたのだが、その違和感は最低限で抑えられたのではないか。

ともあれ、PC美少女ゲームユーザーでも納得できるクオリティの移植は、DCユーザーにも受け入れられる。プレイした人は大絶賛するゲームとなり、以後の移植作に大きな影響を与えたのだった。

視覚的な演出にもなっていた不思議なセリフ。これを違和感なく音声化するのは難しかったと思う

BGMは女の子よりも目立つ存在？

keyのゲームを語るうえで外せないのがBGM。何気ない日常、ブランドの個性とも言える〝おとぎ話〟のようなシーン、そして物語のクライマックス。「物語よりも音楽に感動させられた」というユーザーもいるほど、その存在感は特別だ。朝日に光る雪景色をほうふつとさせる〝朝霧〟、深夜に静かに降る雪を連想させる〝pure snow〟から始まる『Kanon』のサウンド。雪の町に起こる不思議な物語の魅力を最大限に引き出す名曲ぞろいである。

筆者のお気に入りはヒロイン・あゆとの邂逅で使われる“冬の花火”。今でも聴くと涙が

Text by 緒方カズキ

水槽から飛び出したシーマン、あれからどこに行った？

シーマン ～禁断のペット～

◎メーカー：セガ ◎発売日：99年7月29日 ◎ジャンル：同居型育成シミュレーション ◎価格：6800円

棚上げのままのネットワーク対応

一世を風靡した『シーマン』である。セガの家庭用ゲームソフトで、ここまで社会現象を巻き起こした作品も少ないだろう。湯川専務、後藤善男と並んでドリキャスの顔となったこのゲーム、今となっては開発がセガではなくビバリウムだった点に、ドリキャスの「食いたりなさ」が象徴されていた気がする。この頃、セガが投げかけた「夢」は、「DVD」「携帯電話」などに阻まれ（それこそ『ムシキング』まで）一般層に届くことはなかったのだ……。

同居型育成シミュレーションと銘打たれたこのゲーム。音声認識による会話を通して、フラグを次々にクリアしていく構成である。もともとマッキントッシュ用に開発されていたゲームが、途中でドリキャス向けに変更されたのは有名な逸話だが、この時オンライン対応という「夢」が語られていた記憶がある。ドリキャス最大の特徴は、家庭用ゲーム機で初めてモデムを内蔵した点。ネットを海に見立て、シーマンが水槽を行き来するさまは、僕だけの白昼夢ではなかったような。いやほんと。

この「夢」は後に『クリスマスシーマン』で一部実現されたものの、01年に発売されたPS2版、さらには03年の『完全版』でも持ち越され、デスクトップツールの『SEAMAIL』、携帯電話版『シーマン』で一部実現されたのみ。ラスト、水槽から飛び出したシーマンはどこに行ったのか。おーい帰ってこーい。

開発者の斎藤由多加サンの顔がちらつくこのゲーム。当時露出を抑え気味だったのもわかる話

ホントに出るの？『シーマン2』

実はこの原稿を書くためネット上をリサーチしていたら、驚愕の事実に遭遇した。なんと『シーマン2』の開発が進められているというのだ。開発はビバリウムで発売はセガ。昨年の9月に発表されたそうだが、皆さん知ってました？ もしかして知らなかったの僕だけ？ 当然ながら当時とコンソール機を巡るネットワーク環境は大きく異なるわけで、いよいよネットワーク版『シーマン』が登場するかも。つーか続報ないんですけど、制作快調なんですよネ？

PS2版マイクのWindows用ドライバーが配布中。公式サイト（http://www.seaman.tv/）

Text by ピカード片山（フリーライター）

オリジナル
ドリームキャストから生まれた名作

レトロな雰囲気が魅力のミュージカルアクションはプレイ感覚もレトロだった!

スペースチャンネル5

◎メーカー：セガ ◎発売日：99年12月16日 ◎ジャンル：音楽ゲーム ◎価格：5800円

この突飛なセンスについてこられるか!?

25世紀の地球に、謎の宇宙人・モロ星人が襲来。不思議な光線を浴びた人々は、妙なダンスのトリコになってしまう。宇宙放送局「スペースチャンネル5」の新米リポーター・うららは、突撃リポートを開始するのであった——。

ゲームのルールは至って簡単。モロ星人のダンスを見て、コントローラのボタンを押していけばいい。成功すれば、モロ星人に踊らされた人々を救出できる。

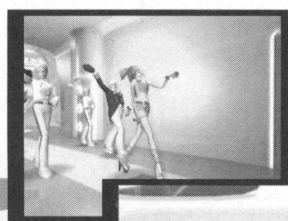
「なぜダンスに成功すると人々が助かるのか」などとツッコミを入れてはいけない。そもそも「人々を踊らせる光線」って何だ? モロ星人の目的は? ……などとクソまじめに考えるような御仁は、このゲームを楽しむ資格はない。ゲーム全体に漂うレトロフューチャーな雰囲気にどっぷり漬かり、あちこちに仕込まれた「おバカ」な部分を、制作者の〝共犯者〟として受け入れていくこと。それが、このゲームの正しい楽しみ方だ。そう考えると、キャラクターデザインやセリフ、その他のディティールに至るまで、「おバカ」ぶりは徹底しており、安易に「イロモノ」を狙った、志の低いゲームとは一線を画することがわかる。

しかしながら——。

見た目は確かに「おバカ」なのであるが、実際にプレイしてみると、これがなかなかひと筋縄ではいかない。ボタンの入力判定が非常にシビアであり、音楽に合わせてボタンを押すという単純なことがなかなかできない。何度もゲームオーバーになり、同じことを繰り返していくことで、少しずつ先に進めるようになるのだ。

このプレイ感覚、何かに似ていないか? 同じ操作を何度も何度も繰り返し、頭ではなく、体で覚える、いや刷り込ませていくというこの感覚。そう。ひと昔前のシューティング、アクションゲームがまさにそうであった。なんのことはない。この『スペースチャンネル5』、見た目だけでなく、プレイ感覚も「レトロ」だったというわけだ。

見た目の軽薄な雰囲気と、実際のプレイ感覚にギャップがあるため、最初は戸惑う。しかし、これが外見どおり、難易度も軟弱なものであったとしたら、簡単にエンディングまでたどり着いてしまい、ゲームの〝賞味期限〟は短くなっていただろう。この絶妙な難易度設定こそ、セガの面目躍如であったと、個人的には思う。

うららのダンスの振り付けも一見の価値あり。セクシーでカッコイイのに、どこかヘン

ダンス以外に、音楽に合わせてビームでモロ星人を撃っていくシューティングシーンもあり

Text by 米田政行（ぎゃふん工房）

オリジナル
ドリームキャストから生まれた名作

ヒップホップで パンクでポップ セガスピリット、炸裂！

ジェット セット ラジオ

◎メーカー：セガ ◎発売日：00年6月29日 ◎ジャンル：ストリートアクション ◎価格：5800円

ラクガキの向こうに見えるカリフォルニアの太陽

この独創的な世界観をなんと呼べばいいのだろう！　ヒップホップ？　そう、それは間違っていない。パンク？　それもある。ポップ？　うん、それもありだ。

それらすべての要素を併せ持った、ドライでクールで、そしてエキサイティングな世界。そう、これこそ、90年代のカリフォルニアカルチャーの真髄だ。ああ、ディスプレイの向こうに、まばゆい太陽が輝いているぜ！

ゲームの舞台となるのは、チーマーたちが抗争を繰り返している架空の街トーキョー。彼らの武器はゲバ棒やナイフなどではなく、スプレー缶だ。街中に、グラフィティアートをシンボルマークとして描き、それによってシマであることを主張しているのである。

主人公のチームは、シブヤチョウを地盤にしているが、そこで他チームのグラフィティが発見された。事実上の宣戦布告！　ただちに主人公たちは反撃を開始する。

ゲームは、マップ内の指定箇所に、自分のチームのグラフィティアートを描くことで進行する。アートを描くには、一定量のスプレー缶が必要で、足りない分は、マップに置かれているスプレーを回収して補充していく。ただし、アートを描いていると、チーマー同士の抗争を取り締まっているケーサツの妨害が入るので、それをかわし、いかに素早くアートを描くかが勝負の分かれ目となる。

『ジェットセットラジオ』は、間違いないDCが誇る至宝のひとつだ。このインパクトを上回るタイトルは、DC諸作の中でも、そう多くはないだろう。

トゥーンレンタリングを用いて描かれたキャラクターたちの強烈な個性と、セガ得意のスピード感あふれるアクションの融合。それが生み出す心地よさは、一度ハマったら、なかなか抜けられない。

グラフィティアートはデフォルトでも用意されているが、自分でデザインしたり、ネットからダウンロードすることも可能だ。自分好みのシンボルで街を埋め尽くす快感は筆舌に尽くし難い！

家庭用機で初めてトゥーンレンタリングを使用した、独特のタッチに注目

スピード感あふれる展開は、『ソニック』以来の伝統を引き継いでいる

激しいケーサツの追及をかいくぐって、ラクガキを完成させていく

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

オリジナル
ドリームキャストから生まれた名作

夢を追い、夢に酔い、夢に散る挑戦するが故に人は人たり得る!

エルドラドゲート 全7巻

◎メーカー：カプコン ◎発売日：00年10月10日〜01年10月10日 ◎ジャンル：連作ユニットRPG ◎価格：各2800円

ゲーム史上唯一の隔月刊RPG

『エルドラドゲート』は、ゲーム史におけるドン・キホーテだ。すでに不振の影が忍び寄っていたDCで、2ヵ月に一度、新作を発表するという連作スタイル。かつて誰も試みたことがない、従ってどう転ぶか、まったく予想がつかない極めて冒険的な企画だった。

物語は、鬼神の魂を継ぐ12人の勇者たちが、さまざまな経緯を経てその力に覚醒し、世界を支配する神を打ち破るまでを描く。底流にあるのは、中国の古典小説「水滸伝」。腐敗した権力とそれに立ち向かうアウトローとの戦いという骨子はほぼ踏襲されている。

制作の負担を軽減するためにシステムを統一。途中からの購入者に備えてレベルアップという要素を取り除き、代わりにアイテムの合成という方法でキャラクターを強化する。シナリオは一巻一巻丁寧に作り、ストーリーの面白さでプレイヤーを引っ張る……。

さまざまなアイディアが練られたが、どうしてもゴージャスなグラフィックを持つ、32ビット機以降のRPGに比べると、ひと昔前の作品という感はぬぐえない。はたして、ユーザーはそれを受け入れてくれるのだろうか。そもそも、隔月刊RPGというスタイルに意味があるのか。7巻も作るのなら、力を入れた1本を作るほうがいいのではないか。

ビジネス的には、懸念すべき要素も多かっただろう。だが、制作者たちは、遮二無二突き進み、シリーズを完成させてしまった。はたしてユーザーの反応は。そして売れ行きはどうだったのか。

だが、シリーズが完結したときには、もはや客観的な評価はあまり意味がなくなっていたのだ。確かなことは、制作者たちが間違いなく黄金郷へたどり着いたこと。筆者はこの頃、あるゲーム誌でこのシリーズの新作が出るたびに紹介記事を書いていたが、周囲の意見などに迷わされず、淡々、黙々とリリース資料が送られてくるたびに、ある種の悟りを感じたことを覚えている。そう、彼らはおそらく、無我の境地にいたのだろう。

時間がたった現在では、ただ7つに分かれたRPGに見えてしまうが、ここはあえて2ヵ月間で1本ずつクリアするという、発売時のスタイルでプレイしていただきたい。それこそが唯一無二のRPGとそれを生み出した恐れを知らぬ騎士たちへの鎮魂歌なのだから。

主人公である12人の勇者たちと、その仲間たち。彼らが隔月刊RPGの語り部となる

属性の概念を採り入れた戦闘はなかなかシビア。特にラスト2巻は激闘と死闘の連続だ

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

オリジナル
ドリームキャストから
生まれた名作

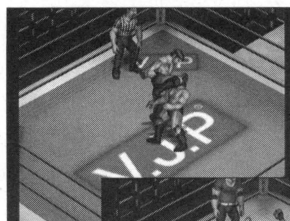
その時、日本全国が「ファイプロLOVE」でつながった!

ファイヤープロレスリングD

◎メーカー:スパイク ◎発売日:01年3月1日 ◎ジャンル:スポーツ ◎価格:6800円

ネットワークとゲームの新しい関係を見た!

『ファミスタ』がリアルな野球とは違う「野球ゲーム」として完成されたものであることと同様に、『ファイヤープロレスリング』シリーズもまた、プロレスというジャンルを超越した、「プロレスゲーム」というひとつの完成されたものである。リアルさの追求とは異なる、『ファイプロ』がより『ファイプロ』らしくあるための完成度を追求した最高の形がDC版だ。それは過去作品よりレスラーが大きく表示されることや、サターン版をも越える最大8人タッグマッチの実現、蛍光灯デスマッチなどの試合形式追加、総合格闘技風の寝技の攻防といった改良点もさることながら、DCが得意としたネットワーク機能で、全国各地にいる熱烈な『ファイプロ』ファン同士をリンクさせたことが最大の革命であり、魅力だった。

リンクさせたといっても、ネットワーク対戦機能があるわけではない。プレイヤーは自分のエディットしたレスラーを交換することが可能となったのである。この機能が対戦よりも素晴らしいのは、『ファイプロ』の魅力、醍醐味は勝負に勝つことではなく、いかに自分のプロレス観を表現するか、もしくはより実在のプロレスラーらしい試合を再現できるかという点にあるからだ。これを突き詰めていくと、自分で操作するのではなく、エディット機能でレスラーの行動ロジックを組み、COM操作同士で試合をさせてより高度な攻防、充実した試合内容を見せられるかを競い合うという遊び方になっていくのである。故に、対戦ができることではなくレスラーの交換ができるというネットワークの使い方は実に「『ファイプロ』をわかっている」使い方だったと言えよう。さらに、随時サイトから新技をダウンロード購入できる仕様もあり、今では知らぬ者のほうが少ない武藤敬司の代名詞シャイニングウィザードも即使用可能になった。さらにスパイク主催のエディットレスラートーナメント大会も開催され、大会内容は賛否両論ながら優勝賞品「自分の好きな技作成権」というプライスレスなカーニバルとなった。今さら2Dは古臭いという人も多いだろう。だがその古い2Dと新しいネット技術が融合して、大きな夢を見せてくれたことを、私は忘れない。ありがとう『ファイプロ』、ありがとうドリームキャスト!

これが大会優勝者の権限によって考案された新技「鎌本乱舞」。かなりマニアックである

PSではハード性能的に無理だった8人タッグマッチ。入り乱れての乱闘や合体技が熱い

Text by 藤井宏幸(武蔵野プロ)

オリジナル
ドリームキャストから生まれた名作

『サクラ大戦』が長期シリーズになった理由は『3』の成功にある

サクラ大戦3 〜巴里は燃えているか〜

◎メーカー：セガ ◎発売日：01年3月22日 ◎ジャンル：ドラマチックアドベンチャー ◎価格：7800円

新キャラの魅力がシリーズを作った

美少女ゲーム（ここではパソコン18禁ゲームも含む）におけるキャラの重要度は大きい。システムやストーリーは平凡でも、ヒロインが魅力的に立っていれば、それだけでヒットする場合もある。

しかし、だからこそ続編を作るのが難しい。同じヒロインでは、物語のバリエーションに限界がある。反対に、同じシステムでキャラを入れ替えた続編の場合、前作のキャラに思い入れの強いマニアが購入をためらうケースが見受けられる。シリーズが当たり前のゲーム市場にあって、美少女ゲームに長期シリーズが存在しないのはそのためだ。

そんな中、『サクラ大戦』は唯一の例外と言っていいゲームだ。残念ながらシリーズが進むにつれ売上は低下していったが、それでも『5』まで制作されている。

そのきっかけとなったのが、DC版『サクラ大戦3』。キャラを入れ替えるという困難なステップを経ながら30万本以上という大ヒットを記録し（DCではベスト5に入る）、成功したのは本当にすごいことだと思う。ハードの進化もあり、内容はすべての面で前作を上回っていたが、萌えられる優秀なキャラの存在なくして美少女ゲームユーザーの心をとらえることはできないからだ。

その象徴とも言えるのが、メインヒロインであるエリカ。物語の途中で奇怪？なダンスを披露するのだが、面白いと思ったユーザーがネットで紹介したことで、さらに印象強いキャラクターになった。現在、ネットでの口コミ・情報がゲーム（特に美少女ゲーム）の評価に大きな影響を与えるようになっているが、その先駆けとも言える現象ではないだろうか。

また、ゲーム終盤には前作のヒロインも登場させている。それまでのシリーズに対する配慮だが、『3』のキャラがしっかりしている分、余計に嬉しい演出となっていた。

『3』がリリースされるまで、『1』『2』の移植や関連商品、イベントなどを開催し、シリーズの名前を定着させてきた『サクラ大戦』。広井王子氏が中心になって行われたこの展開は、キャラクターの魅力を最大限まで活かした素晴らしい手法だったが、『3』のキャラを作り込み、また魅力的に見せる仕掛けの数々も、称賛してしかるべきであろう。

ムービーも秀逸。店頭でも流され「新しいサクラ大戦」を印象付けるのに一役買っていた

「1」「2」に負けない、存在感のあるキャラを作ったことが最大の勝因だ

Text by 緒方カズキ

とらわれざる者、ソニック! それはセガの魂だった

ソニックアドベンチャー2

◎メーカー：セガ ◎発売日：01年6月23日 ◎ジャンル：ハイスピード3Dアクション ◎価格：5800円

ちょっと遅すぎるかもよBダッシュ

去年はやったトンガリキッズのBダッシュを聴いた瞬間、ハナで笑った人は手をあげて！ まあ、『ソニック』やってりゃ笑いたくもなるわけで。無論、速ければいいわけでもないのだが、「トンガリ」で「Bダッシュ」で「速すぎる」なんて言われた日には黙っていられないのが「セガ」で『ソニック』で「動体視力の限界に挑んでいる」者の性分というものだ。『ソニックアドベンチャー2』の販売本数はおよそ国内10万本である。セガの魂、象徴などと言っても、数字にするとたかがこんなもんだ。かつてアメリカではマリオを越えたという実績があるにせよ、データは非情な現実を教えてくれる。世間にはたかがBダッシュでさえ速すぎるということを。

それでも「It doesn't matter(関係ないぜ)」と言って気の向くままに前人未到の世界を走っていく。それがソニックのソニックたるゆえんであり、セガの精神だった。だからこそただの10万本ソフトとは存在意義が違うのである。

また、本作は制作したソニックチーム「泣きの一回」でもある。前作『ソニックアドベンチャー』は完全に見切り発売で、満足のいく仕上げ作業ができなかったことが早々に告白されている。その悔しい過去を込めて制作され、ソニック生誕10周年記念として発売されたという実に濃いバックボーンがあるのだ。そして発売日とその翌日のみ限定発売された『ソニックアドベンチャー2 バースディパック』を求めて東京おもちゃショーに特攻したあの日の自分は、間違いなくトンガっていた。

あらためてプレイしてみると、まったくもって刺激がきつい。序盤のステージは自分のミスがまだ理解できるが、どんどん理解不能なミスが増えていく。そして挑戦を避け、いつも同じルートを通っている自分がいる。心が尖っていないと、「死と隣り合わせのあの一点」に向かって飛ぶことができない。せめてゲームの中では命知らずでいたい。そう思うからこそ『ソニック』はやめられないのだ。

暴走コンボイの前を疾走するソニック。動かしているだけでハイになれる

おなじみテイルスの可変メカもイカした変形を披露してくれるのだ

人工生命チャオは、前作以上にさまざまな能力、容姿、性格に育てられる

Text by 藤井宏幸（武蔵野プロ）

オリジナル
ドリームキャストから生まれた名作

ゲームハード事業撤退！その時セガは！……相変わらずだった

セガガガ

◎メーカー：セガ ◎発売日：01年3月29日 ◎ジャンル：シミュレーションRPG ◎価格：5800円

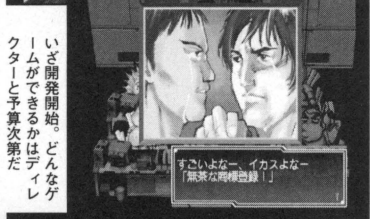
自虐ネタだけが真価にあらず

これほど正しく〝空前絶後〟なゲームはないだろう。何せ目的からして「セガのゲーム業界シェアを100％にせよ」である。こんな自虐的で幻想にあふれた設定は、常にわが道を行くセガ以外には許されない。というかほかにあっても困る。

勘違いしないでほしいが、ゲームシステム自体は極めてまっとうだ。魑魅魍魎と化したスタッフがうごめく開発室をRPGパートで巡り、説得（戦闘）してスタッフを獲得。彼らをSLGパートで働かせ、新作ゲームを開発・シェアを増やしていくという流れはシンプルながらも目的がわかりやすく、しかもRPGパートは推奨レベル付き、SLGパートはたまに指示を出す程度でOK。誰でも楽しめるように配慮が行き届いている。

そう、ゲームの根幹となるシステムは至ってノーマルなのだ。ただゲームを構成する各パーツのネジが数十本単位でぶっ飛んでるだけで。例をごく一部でも挙げだしたら、DCを足蹴にするライバル会社の女幹部とか、「ホントに仕事なんですか？」「バグも味のうちだ！」などギリギリの言葉が飛び交う説得（戦闘）シーンとか、エンディングテーマの「セガガガ・マーチ」と秋葉原のテーマ曲「AKIBA2005」が異様なまでに洗脳度が高いとか、セガ本社前で展開される教育番組風実写人形劇とか、もう本当にキリがない。全編これネタの応酬と言っても過言ではないだろう。

だからといって、ただのイロモノソフトと片付けるのは早計に過ぎる。ネタの形こそ取っているものの、ストーリーの根底にはゲームを作る開発者の実態、本音、苦悩…と〝現実〟がたっぷり流れているのだ。対して何の技術もないのに「面白いゲームを作る」という〝理想〟だけ目指してまっすぐ突き進む主人公の瀬賀太郎。現れた〝理想〟の権化（＝瀬賀太郎）とせめぎ合うからこそ、登場する開発者たちの言葉はあまりに生々しくて、同時に心に響く。

開発者を説得。なぜか胸が痛む言葉が並ぶのは気のせいだろう、きっと

いざ開発開始。どんなゲームができるかはディレクターと予算次第だ

アリサほか、セガの顔ともいえる名キャラクターも随所に登場する

Text by 冨島宏樹（フリーライター）

いざ！ 天下分け目の大決戦へ!!

メガドラ様が仮想桶狭間のチャンス（※）を逃して以来というもの、セガ国には「もうどうにもならんねーんだよな」感が充満していた。サターン様が一時天下をうかがう勢いを見せたと思えば、女中を大量にはべらせ、こともあろうかX指定にまでことが及んでしまったのだから、セガ国民たちは「スカートめくりでパンツ見るくらいならともかく、〝やっちゃ〟いかんよな」と苦笑いするしかない。

その後、漢気あふれる〝せがた三四郎〟を担ぎ出し、民忠の安定を計るもなぜかミサイルに乗って憤死。そして時はPS2と覇権を二分するドリキャス様が治世する時代へと向かう。まさに最後の闘い、仮想天下分け目の関ヶ原である。

「セガってダッセーよなー」
お前が言うなよ!!

普通にPS2と力勝負していれば、案外いい線を行ってもおかしくなかったはずなのである。しかし、生まれたばかりのドリキャス様をほっといて周りの大人が右往左往。〝湯川専務〟を重用し、「セガってダッセーよなー」などと自分から言う始末。自虐ギャグってさ、中途半端だと笑えないんだよね……。ドリキャス様の能力判断ではなく、周りの大人の策略を嫌って、セガ国唯一の強みであった民忠が大幅に下落。当時のドリキャス様がこうやゆされる。

「湯川専務（DC）に過ぎたるものが2つある。お手軽ネットワークとNAOMI基板」

このような状況のためセガ国に失望して国を離れる者も続出してしまうのだが、ドリキャス様にはまだ切り札があった。ソニックチーム・セガロッソ・オーバーワークス・スマイルビット・ヒットメーカー・アミューズメントヴィジョン・ユナイテッドゲームアーティスツなどのセガ国子飼いの七本槍。あと2つ残ってるなどとやぼなことは言っちゃあいけない。あとの2つはねぇ……。

七本槍の存在感は絶大で、『バーチャファイター3tb』や『スペースチャンネル5』、『サクラ大戦3』、『ジェットセットラジオ』など、繰り出すソフトは良作ぞろい。ついには、お手軽オンラインを活かした『PHANTASY STAR ONLINE』という日本のオンラインゲームの歴史に名を残すであろう希代の名作まで登場。「普通にやればデキル子なんですよドリキャス様は」そんな声を反映させるかのごとく湯川専務は姿を消す……消すのだが、さすがはセガ国である。もっと大きな問題児を抱え

七本槍のソフトは、たとえPS2に下ったとしても通用することは容易に想像できた。それだけ面白かったのだ

（※）本誌No.13参照

七本槍の活躍と『シェンムー』の暴走

七本槍の本領発揮!!

実際に、七本槍の繰り出すソフトはすごかったのですよ。NAOMI基板だからこそのアーケードからの高速移植。『SONIC ADVENTURE』や『J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！』などのこれまでのハードの看板作品もパワーアップ。さらには、『ROOM MANIA#203』のような意欲的な新規タイトルまでもが登場。惜しいね……惜しすぎる。なぜにソフトの質勝負じゃなくて、"湯川専務"や"セガは負けた"などの小手先の広報活動で勝負したのか。ドリキャス様がふびんでならない……。

アーケードからの移植だけでなく、オンライン対戦が可能なのもDCの強みだった

『シェンムー』は黒歴史と認定か？

ドリキャス様の暗黒部分の半分は占めるであろう『シェンムー』。制作費に焦点が当たりがちですが、あまりにも昭和ナイズなゲーム内容もねぇ……。オープニングの展開といい、毎日封筒で500円のお小遣いをもらうところといい、昭和っつても昭和40年くらいじゃないのかって感じです。世界観を徹底的に作り込むっていうのは大いに評価されるべきだとは思うんですけど、作りこまれた世界が古き良き日本だと……『シェンムー』ってノスタルジーゲーム!?

白状します。私も原崎をいろんな角度からなめ回して見ていたのが一番の思い出です

込むことになるのだ。風呂敷広げる途中で挫折してしまった『シェンムー』である。あまりに壮大すぎるストーリーは、シリーズ2本では完結するはずもなく、『シェンムー2』のエンディングは週刊少年誌の打ち切りのごとく。その最後のシーンには、〝みんな『シェンムー』を応援してくれてありがとう！　鈴木裕先生の次回作をお楽しみに!!〟を写植したいくらいだ。さらには、「総制作費70億円ですって、逆サバを読むなんて『シェンムー』……怖い娘……」とガラス製の仮面をつけたかのようなセリフを思わず口ずさんでしまうほどである。いかな七本槍であろうと『シェンムー』ショックを受け止めきれるものではなく、広がる不協和音。これを機に、PS2陣営への攻撃をあきらめ、城にこもって迎え撃つ戦術をとったドリキャス様。しかし、ドリキャス様にまた嫌な報告が……。「『サクラ大戦』の新作がGBに出るだって！　外堀埋められてる!?」

さらに追い討ち。これまでドリキャス陣営と思われていた大名テクモが『デッドオアアライブ2』をPS2に先行移植することを発表。「NAOMI基板なのに……」

いつものごとく、後ろからバッサリである。これで大勢は決まった。逆転しようのない戦力差。頼みの綱のセガ民の民忠は下がりっぱなし。途中、大名カプコンが「『バイオハザード』は全部GCだから、カンケーねーんだよ」と叫びつつドリキャス陣営とPS2陣営の中央を突っ切るというオモシロイベントはあったものの、順調に敗戦を重ねるドリキャス様。ついには、先代サターン様の末期のように女中をはべらせて野に下るドリキャス様。「どうせだから、サターン様以上に〝やっちまえ〟ば伝説になれたのに」とは、最後までセガ国に残ったセガ民たちの声であろう。そして、かつてのセガ国で夢をみた元セガ民たちは、新たなる土地でドリキャス様を想う。「オチは『セガガガ』ってことでいいんだよね」

Text by 櫛引直樹（フリーライター）

セガの隠れたネットゲームの先兵

あつまれ！ぐるぐる温泉

◎メーカー：セガ ◎発売日：'99年9月23日 ◎ジャンル：ネットワーク対応テーブルゲーム ◎価格：5800円

なんと昨年11月まで対戦サービスを実施

DCのネットゲームといえば、『バーチャロン』だったり『セガラリー2』だったり、人によっては『フレームグライド』だったりするのかもしれないが、僕にとってはこの『ぐるぐる温泉』である。というのもこのゲーム、僕がDCを買って、初めて自分でネットに繋ぐきっかけになったソフトなのだ。ちなみにアカウントを設定して最初にやったのが、『ドリームパスポート』（！）を起動して、任天堂のホームページを表示させたこと。セガのハード上で任天堂のホームページが表示されている、ネットワークってすごい！と今となってはすっかり笑い話だが、当時は本気で感動したものである。あの頃は純真だったなあ……。

閑話休題。『ぐるぐる温泉』である。トランプの七並べ、大富豪、ナポレオン、ユーコン、フリーセル。それに将棋と麻雀、占いがネットで楽しめるという、今から思えばハンゲームを先取りしたようなラインナップである。これまた今となっては信じられないかもしれないが、当時ウン万人のゲーマーが『ぐるぐる温泉』サーバに接続し、ナポレオンや麻雀に燃えた時代があったのである。まあ『セガラリー2』と『バーチャロン』のはざまで、ほかに遊ぶゲームがなかったとはいえ、「つなゲー」でトランプですよ奥さん。一度に12文字しか書き込めないチャットも「荒らし対策」として秀逸だったような。たとえチャットで厨房から呼び捨てにされても、12文字ではあおり返せず。ネットではすべてが等価値なのでした、南無〜。

『ぐるぐる温泉』はその後『2』『3』と続編を発売し、ハード事業の撤退後もPS2版『大ぐるぐる温泉』『ぐるぐる温泉2 for Windows』と延命。さらには「open dice」サイトで異機種間対戦まで実現し、なんと昨年11月末まで対戦サービスが続けられていたという、セガの隠れたロングランソフトなのでした。その遺伝子は今も「SEGA link」に受け継がれているかと。

麻雀ができないならこれ。チームワークと戦略の勝利

当時、最大同時接続者数5万人対応のサーバが用意されたとのこと

『ぐるぐる温泉』のDNAはSEGA linkに継承されている

Text by ピカード片山（フリーライター）

オンライン
ドリームキャストが拓いたネットワークゲーム

1000回じゃ済まない！『不思議のダンジョン』シリーズ、一つの到達点

不思議のダンジョン　風来のシレン外伝 **女剣士アスカ見参！**

◎メーカー：セガ ◎発売日：02年2月7日 ◎ジャンル：ダンジョンRPG ◎価格：6800円

ストイックに揺れる智と理不尽のシーソーゲーム

『アスカ見参！』は「外伝」と銘打たれながらもシリーズ史上最強の鬼ボリュームでお送りする、不思議のダンジョンシリーズ総決算。これまでに好評だった要素は継続または追加アレンジなどを施して非常に隙のない出来に仕上がっている。初代『シレン』から完成度は高かったが、本作でひとつの完成形を見た。

普段ひどい目に遭わされている「ワナ」を逆手に取れるダンジョン、杖と巻物だけで進むダンジョン、鍛えまくった武具を持ち込み可能だが最初の階から敵も強いダンジョンなど、エンディングがむしろオープニングの勢いで迫る「本当の戦いはこれからだ！」感は健在。特に新要素の「エレキ箱」はモンスター仲間システムと言っても過言ではなく、成長もするし「回路」による若干の改造も可能という、もはや別のゲーム状態。お茶碗でおかわりしたらバケツに山盛りへイお待ち！　といったあんばいで、やってもやっても終わらない。「1000回遊べるRPG」とは有名コピーだが、0が一つ少ないんじゃないの、と思うこと間違いなしだ。

本作からのポイントといえば、「風来救助隊」の誕生も大きい。失ったアイテムを取り戻すチャンスを自分ではなく他人に委ねる。その他人は、この日本のどこかにいる風来人。単なるランキングなどより、ずっと身近に同じゲームを楽しむ同志の呼吸を感じられる良システムだ。当時、オンライン機能を備えた家庭用機といえばドリームキャストのみだったということもあり、これが実現したのも本作ならではだろう。

現在の日本における「RPGの定義」の一つに「蓄積」があると思うのだが、一度死ぬとそれまでのアイテムを全て失い、レベルも毎回1に戻るこのシリーズ、「お前は果たしてRPGなのか？」と問われたならば、胸を張って「イエスアイアム！」である。「蓄積」はプレイヤー自身になされる。敵の能力把握、アイテム効果暗記に始まり、店に並ぶ未識別アイテムを値段で識別できるようになれば、もう見事に中島誠之助。しかしそんなイイ仕事をしても店内のバネの罠を踏んだだけで泥棒扱い。瞬殺後、文字通り本人評価額が番付に載るだけだ。

ソリティアに似た運否天賦的な側面もあるが、運も実力のうち。さあ、DCを眠らせるには早い。

今回、シレンはお休み。お供のコッパは連続出演だが、今回は影が薄い……!?

おにぎりは正座して食されるアスカさん。凛々しく可愛く髪はピンクという完璧超人

Text by 夢崎（フリーライター）

オンライン
ドリームキャストが拓いた
ネットワークゲーム

ドリームキャストが世界をつないだ! 全世界対応ネットワークRPG

ファンタシースターオンライン

◎メーカー：セガ ◎発売日：00年12月21日 ◎ジャンル：ネットワークRPG ◎価格：6800円

オンラインゲームを広めた『PSO』

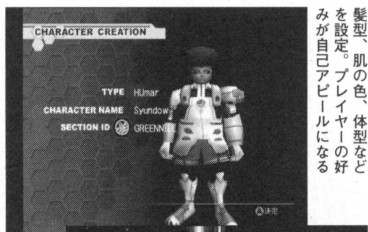
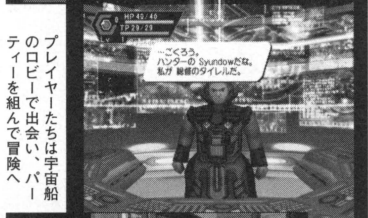
『ファンタシースターオンライン』（以下『PSO』）は国産オンラインRPGの草分け的存在といってもいい。

当時は『ディアブロ』、『ウルティマオンライン』といったアメリカ産オンラインRPGが国内のPCゲーマーの間で盛り上がっていた頃である。だが、多くは日本語チャットが使えず、不便だったり、さらにパソコンのマシンパワーや高速回線を要求するものだったりして、実際に遊べるプレイヤーはかなり限定されていた（なにせADSLや光ファイバーが今ほど普及しておらず、多くのプレイヤーはアナログ回線とテレホーダイを利用していたのだ）。

面白いことはわかっていても、手が出せない。それがオンラインRPGというジャンルだった。その状況に風穴をあけたのが家庭用オンラインRPG『PSO』であった。

レベル格差を見せないロビー

オンラインRPGを始めたばかりの初心者が、まず戸惑うのはどこだろうか。それは「周りが皆ベテランに見えて、その輪に入りづらい」ということだ。『PSO』はコミュニケーション不全になりがちな、最初の取っかかりをうまく解決している。仲間を見つけるロビーから、レアアイテムやレベルの表示をなくしたのである。その代わり、プレイヤーはキャラクターエディットでかなり細かくプロポーションやカラーを設定できるため、キャラクターの個性は十分に出すことができる（ちなみに僕のキャラクターは写真のようなチビでデブのアフロマンだった）。目の前にいるキャラクターがいかにも強そうな鎧やレアアイテムの大剣を背負っていたら、初心者はおくしがちだ。『PSO』がオンラインゲーム初心者の心をつかんだ理由の一端がここにある。

また、チャットの表示をキャラクターの頭から飛び出すマンガの「吹き出し」風にしたのもうまい。この吹き出しにはテキストのほ

髪型、肌の色、体型などを設定。プレイヤーの好みが自己アピールになる

プレイヤーたちは宇宙船のロビーで出会い、パーティーを組んで冒険へ

特定の言葉を5ヶ国語に相互翻訳できるチャット機能が世界を身近にした

Dreamcast without End

最前線を退きながらもユーザーにソフトを供給し続けてきたドリームキャスト。その全盛期を振り返ってみると、なるほど、とうなずかずにはいられない。「遊び」を積極的にユーザーに提示してきた気迫が、ソフトのひとつひとつから今も伝わってくる。本体の製造中止が発表された日、「ドリームキャストは終わった」と、つぶやいた者たちがいた。しかし、遊び続けるユーザーがいる限り、ドリームキャストは終わらない。

か、シンボルマークを表示させられる。マンガ文化にどっぷり漬かっている僕のようなゲーマーには、『PSO』のキャラクターはあたかもマンガの中で自分だけの登場人物を動かしているように感じ、他人のキャラクターにも愛着を覚えやすい。一緒に冒険する相手に親しみを覚えることでコミュニケーションが楽しくなる。多くのオンラインゲームが忘れがちな視点である。

オフラインでもプレイできたのは正解。おかげで初心者もゆっくりと練習したり鍛えることができた

仲間と一緒に挑むボス戦は「協力」の楽しさを教えてくれた

現実がゲームにリンクする一瞬があった

「飛行機がビルに突っ込んだ！」

今まで会話していた相手が突然叫んだ。12名が参加できるロビーが慌ただしくなる。僕は『PSO』の新しいイベントか何かだろうとぼんやり思っていた。

誰かが、頭の吹き出しにこう書いた。「テレビのニュースを見ろ！」

入力端子の映像からテレビチャンネルに切り替えたときが、「9・11」の同時自爆テロの2機目が世界貿易センターに突っ込む瞬間だった。

『PSO』は惑星ラグオルで起きた謎の爆発からエピソードが始まる。ゲームとリアルワールド。その境界線が薄らいだのをはっきりと感じた。

『PSO』はドリームキャスト版の発売後、Windows版、ゲームキューブ版、Xbox版と続々と登場しファン層を拡大し続けてきた。今年にはPS2版『ファンタシースターユニバース』という新作が発売される。

『PSO』は現実と仮想の間を揺れ動く。もちろん、それは『PSO』だけの話ではないとはわかっているが、「パイオニア2」の中で現実の事件を知ったときの独特な感覚は、今も忘れられない思い出である。

DCからPC、GC、Xboxへと舞台を移しながら、未だ『PSO』の宇宙は広がっている

Text by 柿崎俊道

ゲーム・PCソフトの事なら駿河屋へ!●オールドゲーム高価買取中!●88ソフト等古いパソコンソフト買取します。
Gameソフト
PCソフト
ゲームソフト(FC・SS・PS・PS2・DC etc…)
PCソフト(18禁・一般作)
★家庭用ゲーム・PCソフトなどなどゲームソフトの事ならおまかせ下さい!驚きの納得価格で365日受付中です!★
インターネットショップ
駿河屋の通信販売・通信買取
速報
http://www.gx-japan.com/suruga
駿河屋ならではの価格で勝負!買うなら今!
オールドゲーム大特価祭
セール開催期間
本誌発売日より3月15日まで
※商品の在庫が無くなり次第終了させていただきます。 ※このコーナーの商品はお1人様同一商品1点までとさせていただきます。
中古
ドリームキャスト本体ソフト35本セット
コントローラ・電源コード
AVケーブル付(型番は選べません)
SEVENTH CROSS
ペンペントライアイスロン
モナコグランプリ レーシングシミュレーション2
July(ジュライ)
セガラリー2
バーチャファイター3tb
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!
プロ野球チームをつくろう!
インカミング 人類最終決戦
Get Bass
ジャイアントグラム全日本プロレス2 IN 日本武道館
ポップンミュージック
Web Mystery予知夢ヲ見ル猫
リング
七つの秘館 戦慄の微笑
あつまれ!ぐるぐる温泉
SUPERSPEED RACING(スーパースピードレーシング)
闘魂烈伝4 新日本プロレスリング
プロ野球チームであそぼう!
CAPCOMvsSNK ミレニアムファイト2000
バーチャストライカー2Ver.2000.1
シェンムー~莎木~ 一章 横須賀
ゴルフしようよ
スペースチャンネル5
NFL 2K
バイオハザード CODE:Veronica
ダビつく!~ダービー馬をつくろう!~
がんばれニッポン!オリンピック2000
Virtua Athlete 2K
F355 Challenge
プロ野球チームであそぼうネット!
サカつく特大号~Jリーグプロサッカークラブをつくろう!~
ガンダム・バトルオンライン
ファイヤープロレスリングD
サカつく特大号2~Jリーグプロサッカークラブをつくろう!~
超特価! ¥8,980〈税込〉
聖剣伝説3
スーパーボンバーマン4
がんばれゴエモンキラキラ 道中ぼくがダンサーになった理由
スーパーマリオカート
ロックマンX3
スーパーボンバーマン2
スーパーマリオRPG
ボンバーマン・ビーダマン
ロックマンX2
RPGツクール2
トルネコの大冒険 不思議のダンジョン
スーパー桃太郎電鉄DX
スーパーファミスタ5
スーパードンキーコング2ディクシー&ディディ
かまいたちの夜
スーパードンキーコング3謎のクレミス島
すーぱーぷよぷよ
スーパーマリオヨッシーアイランド
ロックマン7 宿命の対決
ロマンシング サ・ガ3
スーパードンキーコング
実況パワフルプロ野球3
第4次スーパーロボット大戦
風来のシレン 不思議のダンジョン2
大貝獣物語
ドリフトキング土屋圭一&坂東正明首都高バトル2
実況ワールドサッカー2ファイティングイレブン
ダービースタリオンIII
スーパーファミスタ3
天外魔境ZERO
スターフォックス
スーパーフォーメーションサッカー'95 dellaセリエA
超特価! ¥8,980〈税込〉
中古
スーパーファミコン本体ソフト32本セット
箱説なし/本体AVケーブル ACアダプター別売
お宝ザクザク
ゲームソフト
プレイステーション&セガサターン
激安!
PSソフト1本150円〈税込〉
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3ファイナルヴァージョ
BOXER'S ROAD
ダービースタリオン
グランツーリスモ
R4-RIDGE RACER TYPE4
エースコンバット
ビヨンド・ザ・ビヨンド
ギャロップレーサー
FIFAロード トゥ ワールドカップ'98
ギャロップレーサー2
ハイパーオリンピック イン アトランタ
リッジレーサーレボリューション
PSソフト1本100円〈税込〉
リッジレーサー
ワールドスタジアムEX
レイジレーサー
FORMULA 1
鉄拳2
TOBAL NO.1
闘神伝2
どこでもいっしょ
SSソフト1本50円〈税込〉
新世紀エヴァンゲリオン
天外魔境 第四の黙示録
ラストブロンクス
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
スーパーロボット大戦 F完結編
スーパーロボット大戦 F
バーチャコップ
セガラリー・チャンピオンシップ
ヴァンパイアハンター
リグロードサーガ
電脳戦機バーチャロン
Dの食卓
日本代表チームの監督になろう!世界初サッカーRPG
NiGHT(ナイツ)
デイトナUSA
真説・夢見館扉の奥に誰かが
エネミー・ゼロ
シャイニング・ウイズダム
ストリートファイターZERO
新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ
SSソフト1本100円〈税込〉
機動戦士ガンダム外伝1戦慄のブルー
EVE the lost one
Winter Heat
ビクトリーゴールWORLD WIDE edition
スレイヤーズろいやる
デビルサマナー ソウルハッカーズ
VIRUS(ウィルス)
ときめきメモリアル~forever with you~
真・女神転生デビルサマナー
X-MEN VS STREET FIGHTER(単品)
噂の新作から、懐かしのあのタイトルまで!
ゲームの最新情報は、駿河屋ホームページにて!
上記特価タイトルはほんの一例です!!
駿河屋にはその他お買得商品が盛りだくさん!
詳しくはこちらの駿河屋HPまで…!
http://www.gx-japan.com/suruga
通信買取・販売の受付はこちらまで!
高価買取リスト&激安販売リスト毎週更新中!
a-too エーツーグループ ネットショップ
駿河屋
-suruga-ya-
●駿河屋取扱い商品●
ゲーム・PCソフト・
DVD(アニメ・洋画・アダルト)・
アニメ関連CD・書籍etc…
★無料メールマガジン発行中!お気軽にお問合せ下さい!★
ネットショップ
駿河屋の通信販売
例えば
話題騒然!
噂の通販!
諦めていたタイトルも、駿河屋なら見つかるカモ!
中古在庫がこんなに豊富なのです!
PCソフト…30,000本
ゲームソフト…50,000本
アニメDVD・CD…50,000枚
その他、攻略本、原画集etc…
http://www.gx-japan.com/suruga

新企画 ゲーガク 前本進一 GAMES

【夢のゲーム学】
～ゲームが夢見るNEXT LEVEL～

今回のテーマ：友達との対戦

企画・文◎前本進一

二足歩行ロボット、小惑星からのサンプル採取、携帯電話、接着剤不要のプラモデル……。技術は目まぐるしく進歩し、かつては想像するしかなかった夢が、さまざまな形でかないつつある。ビデオゲームが日本でブームを起こしてから28年。それを取り巻く人々が見た夢も現実のものとなりつつある。このコラムでは、ビデオゲームの夢がいかにかなったか、そしてどんな夢を見ていくのかを取り上げたい。

友達とのゲーム

1 第一回は「友達とプレイ」。友達となにかをするのは楽しい。ひとりでやっても楽しいゲームなのだから、友達と一緒にやればなお楽しい。

「友達とのプレイ」を語るうえでは、ファミコンの作り出したコミュニティは外せないだろう。ファミコンは当時の子どもには高価だった。自然とファミコンを持っている子供の家に人が集まるようになり、これまでの家庭用ゲーム機では考えられない規模を持つコミュニティが誕生した。そこには「暗黙のルール」が存在した。地域生活・学校生活に密着したコミュニティだけに、ルール違反やハメ技などの度が過ぎると、クラスでの孤立やコミュニティの追放という重大な結果を招きかねないことが抑止力となったのだ。逆に、互いに顔が見えていることによる安心感もあった。多少のむちゃも友人同士ということで許容されたのだ。

2 90年代には『ストII』に代表される対戦ゲームのブームが到来した。コミュニティの中だけでなく、もっと多くの人たちとゲームを楽しみたいという夢がかなったのだ。火付け役となったのは、向かい合わせに配され、相手の顔を見なくて済む筐体。ファミコン時代とは逆に、コミュニティを形成しなくて済む気楽さがブームを呼んだのだ。顔が見えない気楽さは、裏返せばコミュニケーションの不足となり、初心者への一方的な乱入やマナー問題などが発生した。結果、対戦ゲームはある時期を境に新規参入が激減。ものによっては聖地と呼ばれるゲームセンターに行かなければ対戦もままならないという現在の状況を生み出してしまった。

1 ファミコン時代
～気の合った友達と～

- 距離：近距離限定
- ルール：暗黙のモラル
- 互いに顔が見える安心

近所もしくは同クラス限定のコミュニティ。物理的に集まる必要性がある場所依存だが、それ故に独自のモラルが存在。

2 乱入対戦
～より多くの人と～

- 距離：近距離限定
- ルール：特になし
- 顔が見えない気楽さ

同じゲームセンター限定。
かつてはゲームセンターごとにローカルルールがあったが、現在はノールール。

3 ネットゲーム

～より遠くの人と～

距離：無制限

ルール：ゲーム内ルール

時間と距離に限定されない

ネットさえあれば地球の裏側とでもOK。遠くの人と深く関われるが、個人同士の関係においてマナー違反への罰則はほぼゼロ。

4 どうぶつの森

～より快適なプレイを～

距離：無制限

ルール：暗黙のモラル

互いを知る安心

基本は友達同士のコミュニティ。ゲームで友達を作る以前に、友達と同じゲームをするというコンセプト。

"友達同士"の安心感は、オンラインゲーム初心者をも巻き込み、大ヒット。（写真は『おいでよどうぶつの森』）

3 その後、ネットゲームのブームが到来した。時間を問わず、自宅に居ながらにして、もっと遠くの人とゲームをしたいという夢が叶ったわけだ。ネットゲームのブームとともに流行した韓国製MMORPGの多くは、競争を奨励する作りになっているため、コミュニティ同士の競争や衝突などが起こり始めた。人が集まるところにはトラブルがあるのだから、これはMMORPGの責では決してない。ただ、現実に顔を合わせているほどの抑止力がなかったのも事実なようで、ゲームによってはマナー問題も発生してしまっている。また、高度なチャット機能は、乱入筐体にはなかった意思の疎通を可能としたが、プライバシーの漏洩やゲーム内恋愛からの感情のもつれなども招いてしまっているのも事実だ。

4 こうした教訓を踏まえたうえで登場したのが、DSの「すれちがい通信」であり「ニンテンドーWi-Fiコネクション」である。『nintendogs』『おいでよ どうぶつの森』で採用されている「すれちがい通信」は、DSで通信を望むもの同士が近くにいればデータをやりとりするという方式。データは「手紙」や「星座」、「子犬（のコピー）」に限られ、互いを束縛する関係を結ぶわけではない。多くの人とゲームを楽しみたいが、プライバシーは守りたいという夢がかなったのだ。『どうぶつの森』では友達を自分の「村」に招くことができるが、お互いに「ともだちコード」を交換したうえでなければならない。これは一見不便で退化したかのように見えるが、そうではない。「ともだちコード」を交換している＝知り合い同士ということであり、ファミコン時代のコミュニティに存在した「友人同士の抑止力」を復活させる試みなのだ（インターネットで「ともだちコード」を公開することは自己責任であり、そこでのトラブルは別問題）。これが他人の「村」に自由に入れるような仕組みであれば、『どうぶつの森』はここまでのヒットとはならなかったと断言できる。『マリオカート』『BLEACH』もフレンドコードはWi-Fi対戦以外の方法で教え合わなければならない。任天堂としては、あくまでも「顔が見える」ことこそ友達の条件であると考えているのだろう。

◆

友達とゲームをしたいという夢がかない、もっとたくさんの人と楽しみたいという夢もかなった。その過程では、人が深く結びつくことはいいことばかりではないということが見えてきた。そうした意味では実験の時代は終わったと言えるだろう。

地球の裏側とでも繋げられることはわかったので、より快適な友達同士のコミュニティを。望まない相手と関係を結ばない自由、干渉することとされないことを選択できる自由を。更なる快適さを求め、ゲームのルールは進化し続けるのだ。

メーカー	アイディアファクトリー
ジャンル	RPG
発売日	99・2・25
価格	5800円

今回から４Pに増えた本コーナーでは、砂漠化する世界を探索する『オアシスロード』を特集。ゆるやかな雰囲気の旅に浸りたい。

文：卯月　鮎

オアシスへの旅にあこがれて

海外で驚くのは、街と街との距離だろう。途中にコンビニもなければ飲食店もない。ひたすら道が続くだけ。だからというか、それぞれの街には特色があって、空気さえも変わる。隣町に着くのが楽しみ、そんな感覚は自由旅行の醍醐味だと思う（昔行ったイギリスでは、街の色も変わった。赤かったり、黒かったり。ちなみにイギリスの田舎は、街を一歩出ると本当に閑散としている。あるとき道を間違えたら、行けども行けども何もなかった。そのうち霧も出てきて、「ああ、こりゃ異界に吸い込まれるな」と思った）。

この楽しみを増幅させるなら砂漠だ。ちょっと強引な気もするが〝砂漠のオアシス〟という言葉がことのほか魅力的に感じられるのは、外の死の世界とは対照的な〝生活〟があるから（『ドラクエⅢ』で一番印象深い町はイシス！　という人も多いのでは？）。基本的にRPGは、フィールドの恐怖と街の喜びの繰り返しと言ってもいいだろう。

さて『オアシスロード』は、砂漠化する世界に点在する街を巡るユニークなRPG。異常気象により滅びゆく街々を、文明や文化のかけらを求めて渡り歩く……。その冒険は苦しいが、バックパック旅行のような輝きがある。街やマップ画面のビジュアルは地味で、古いPCゲームを思わせるのに、世界の鼓動と人間の〝生〟が強く感じられる。まるで１冊の旅行記。「ウルルン滞在記」ばりの派手さはないが、自然体の旅が待っている。

家畜のフンを燃料に加工し、食料に困ったら連れているヤギをばらして干し肉にする。旅を続けるうちに物資は足りなくなるから手持ちでやり繰り……。オアシスロードをたどる旅は壮大な冒険。でも、道はつながっていて、行く先々で人は生活している。秘境や無人島の探険とはまた違った、大地を行く旅だから、心は温かいのだ。

マップクリア時など要所に挟まる、淡いイラストが世界観と合っている

荒野に残された数々の遺跡。楼蘭や敦煌みたいで、全種類回りたいところ

衰えた世界に光の種をまく

たそがれを迎え、緩やかに衰退していく世界。年々広がりゆく砂漠では、作物が採れなくなり、人が去り、オアシスをつなぐ道も徐々に薄れ、消えゆこうとしている……。プレイヤーの目的は、寂れた街を訪れ滅びの正体を探ること。探索して地図に書き込み、遺跡を調査し伝承の謎をまとめる。孤立した村では、失われた技術を交易によって復活させ、活気をもたらす。生きるということは……。

本作は、移動した跡が確定されて地図になっていく探索系ＲＰＧ（一番近いのは『ネオアトラス』か）。世界は砂漠化が進むステップ「古都イラーブリタ」、ジャングルの「熱帯バーラタ」、山脈地帯「ヴリトラの背」、寒帯「黄昏のウッタラカンド」……と、7地域からなる。プレイヤーの分身である主人公は、用意された6つの商隊からひとつを選んで同行し、これらのエリアを踏破していく。

ゲームの中心は地図作りとマップ移動時に起こる敵との戦闘、お使い型の交易の3つ。1地域で9割の街を見つけて地図を確定したらマップクリア。最終的な目的地は「生命の木」があるという「天界トライローキヤ」だ。

ゲームとしては比較的シンプルなシステムで、簡単な部類に入る本作。だが、その雰囲気は非常に優れている。全体に漂うのは手に取ると砕けてしまう古い紙のようなはかなさと物寂しさ。淡いグラフィック、エスニック調の音楽と相まってセピア色の箱庭を作り上げる。

そして神話。本作ではインドの伝承「アーディトヤ神群」をモチーフにした神話が、世界中に散らばっている。その断片をつなぐとどんな模様が現れるのか。三千年前、「ヴリトラの火」で世界は一度滅んだ。痕跡は至る場所に見受けられる。光の種と生命の木、無人となった神々の都市、燃え落ちた古代の月……。伝承の断片を見聞きしながら、荒野を放浪する遊牧民としてこの世界を生きよう。

ちなみに世界観は、ガストの『メールプラーナ』と共通。制作元のキライ製作所（現在名はオタマ研究所）は『ファルカタ』やＰＳ2の『ようこそひつじ村』も手がけた岡澤格氏のソフトハウス。手作り感を残す、雰囲気のいいソフト『オアシスロード』。その輝きは錆びることがない。

（今回からなんと4Pに増量。次のページからシステム説明と攻略をじっくりどうぞ）

真実を探求する6つのパーティ

シャシャ隊

北国生まれのシャシャと、友人のポーリー、ディオス姉弟の3人パーティ。秘宝「光輪のスートラ」を探す

チャトラン隊

熱血お坊ちゃまのチャトランと部下のドルヴァーサ、元盗賊のハヤグリーヴァ。野獣たちを集めることに

クシャスラ隊

神話に隠された真実を探る老学者クシャスラと姪で弟子のローダシー。「光の道標」という賛歌を集める

シンパオ隊

南国の獣使いシンパオとスケルトンのカーラ、黒ヤギのドーラ。神代の宝石細工を求めて旅に出る

アクヴァーン隊

海を捨てた海の民、ラミヤカ人の末裔で狩人のアクヴァーン。六柱の神の象徴である古代竜を狩ろうとする

アールマティ隊

衣料交易を仕切るアールマティ、活動的なハルワタート、家事担当のアムルタートの三姉妹。全員雑貨好き

旅を感じる独特のシステム

このゲームの基本はマップを探索し、地図を確定させること。現在位置から、6方向のうちひとつを選んで進む。行く先に遺跡があったら、貝殻のサイコロを使ったチェックが行われ、成功すると探索ができる。「ヴァルナの円盤」「溶けた都市」「アスラの柱」といった、神秘的なたたずまいの遺跡では、たまにパーティ独自の会話が発生することも。ただしこの移動時には食料が消費され、0になるとゲームオーバー。移動ルートにはモンスターや盗賊が立ちはだかり、戦闘も起こる。馬車に武器を装備していると、戦闘前に燃料を消費して敵を砲撃し、相手の体力をあらかじめ減らしてくれるので楽だ。

戦闘はターン制のコマンド式で一見簡素。だが、実は奥が深い。特殊技で相手のガードを崩したり、ウーズ（スライム）を何匹も召喚し、「供犠」というスキルで消費するとさまざまな魔法を使えたりと、取れる作戦は多彩。また、仲間を増やせるのも戦闘の長所。盗賊でも黒ヤギでも砂タコでも敵を捕虜にして、パーティにあっさり入れてしまう。この辺りは、広い心で仲間に迎える遊牧民らしさが出ている。実は戦闘のバランスは緩めで、力押しでも進めてしまう。自分なりのこだわりを持って戦うのがいいだろう。

敵を倒すと、多くの場合、新たな街へ行く道が開ける。まず最初に住人が集まる「サライ」で、探検のヒントや街のエピソードを聞く。街では交易に挑戦しよう。「綿花を仕入れてきて売ってきてくれ」「乳香を買っていってくれ」などという住人の要請に従い、落ちぶれた産業を復興させる。無視しても支障はないが、商人気分を堪能できるはず。産業が復活すると、マップ上に交易の流れがアイコンで表示されるのがちょっと嬉しい。

さらにアイテムの中には、仲間ユニットのスキルで加工できるものがある。旅をするうえで消費される食料と燃料、武器や防具は、「家畜」「服飾」といったスキルで作り出して補う。たとえばステップ地帯のネズミ・マーモットなら調理スキルで食料と獣毛に。獣毛は服飾スキルで紐になり、紐は家畜スキルで敵を捕まえるトラップに変化する。白ヤギは移動するうちにミルクを出し、家畜スキルで毛を刈れば肉ヤギに早変わり。肉ヤギは調理スキルで解体すると獣皮と肉と角に変わり、ここから干し肉や武器ができる。肉ヤギを殺さずに放っておけばまた毛が生えて白ヤギに……。ちょっと生々しいが、これも旅。本作は強く印象に残るゲームだ。

砂漠の歩き方　6つの道のどれを行く？

1

マップは自動生成で、プレイするたび形が変わる。6方向からひとつを選択。道がなければ先に進めない

2

選んだ道に敵がいると、いったん元の場所に戻され、敵はマップ上でアイコンとなる。準備して戦いを

3

進んだ方向に街や遺跡があると、地図がその分だけ描き込まれる。宝箱やアイテムが手に入ることも

4

街にある施設・展示台で「報告」をすればマップが確定。宝箱への道がない場合などは破棄してもいい

よりよい砂漠紀行のために

ここでは1面目となるイラーブリタ周辺地域をサポート。交易をすると、世界や街にまつわるエピソードがグッと深まるので、ぜひ挑戦してほしい。

1面は、古都イラーブリタをはじめ12の都市を抱えるステップ地帯。交易は、イラーブリタで服作りを復活させ、絹の服を完成させることが目標となる。新都キンプルシャを中心に行われる織物の復興と、霊峰ヒランマヤからの染料ルートの2つをこなして、最終的にイラーブリタで絹織物を作ろう。交易をして街レベルが上がると、コレクションアイテムも売りに出される。イラーブリタなら「金緑の衣」や「ルルの薄衣」、キンプルシャなら「綿摘みのくし」「小物入れ」など多数あり。

交易のコツは、まずはマップを完全に広げてどの街が何を欲しがっているのか把握してから始めること（メモ必須）。交易用アイテムの中には、依頼先の街が一定の発展レベルでないと、売れないものもある。そうなると捨てるしかないので気をつけたい。

また、ひとまず積載量の多い馬車に乗り換えるのも大事。3タイプある馬車の中でも交易用を選んで、一気にアイテムを運ぶと楽だ。街には他パーティのNPCも滞在し、持っているアイテムを交渉（サイコロの出目によって成否が決まる）や戦闘で得ることができる。ある程度地図を確定して「名声度」を50～99にすると、NPCのシャシャがマリーアーイという馬車を持つようになるので、序盤はこれを狙いたい。……と、効率のいい攻略方法を書いてはみたが、本来はマイペースで遊ぶのがこのゲームには合っている。パーティごとにイベントも違うので、いろいろと試しながらたそがれの世界を歩こう。

イラーブリタ周辺観光ガイド

◎古都イラーブリタ

10年前まで古い遺跡だったが、戦のあとヒヨコ豆の芽のように石灰質の塔が生えてきて生まれ変わった都市。かつては強大な都だった。

◎新都キンプルシャ

作物の司祭の里で綿花の産地。神代、この街が生んだ絹糸は、六都市の中心となる一大経済都市にイラーブリタを押し上げた力を持つ。

◎霊峰ヒランマヤ

イラーブリタ製の衣の染料となる花「高山すみれ」「雪水晶」の原産地。付近の山ヒマアラヤはミトラ神をたたえる山岳民族の聖地。

◎ラミヤカ分岐点

香料や真珠を産出する北海への中継点として栄えた地。海の民ラミヤカ人が南下して作った街だが、彼らは今は海を忘れてしまった。

◎ヴァルナの円盤

ヴァルナ神の武器と伝えられる遺物。側面には光の種から育った生命の木の伝説が刻まれる。光の種とは埋もれた知識のことだとか。

◎古い都市の跡

神代から残る神々の都市。水路は整然と区切られ、文化の高さをうかがわせる。神の街の遺跡は生活の痕跡がないのが共通点。

むっ……

バン

くっ!

バミッ

パン

このっ!!

パパパン

Your,BAD.

ブブーーーッ

わ〜〜〜っ!!!

やっぱり難しいよポップンミュージック〜!!

下手ね〜

目がこんがらがる〜

あの〜……

おおつきべるのの とっとコレ! TOTTO-COLLE! 取っておこう(とっとこう)+コレクション

つぎいいですか

はっ

見られてた!?

ポップン…

あっ?はいっどうぞっっ!!!

どーん!!

ズバババババババ

ヒー

『ポップンミュージック8』
◎メーカー:コナミ ◎発売日:03・7・3
◎ジャンル:音ゲー ◎価格:6800円
◎ハード:PS2

第9回★発憤ミュージック♪

か〜

…と

いうわけで…

ユーゲーらしくひと昔前のPS2版ポップン8を買ってきたので

どど〜ん

領収書もあります♥

いさぎよくコントローラーを出して下さい♥

……はぁ?

何言ってんの!?

※現在、アーケードの最新作はポップン13

あの子達は家で血の滲むような特訓をしてから

涼しい顔してアーケードデビューしてるに違いないんですよっ!!!

ゴゴゴ

絶対そう!!!

…そうかなぁ…

うるち　マイ……FC時代からの筋金入りゲーム好きイラストレーター。先輩のナミに誘われ、編集部のお宝ソフトに釣られて漫画を描くことに。最近、友人にもらったゆず茶がお気に入り。

大森　ナミ……弊社営業部所属。その知性と美貌とナイスバディを武器に「ユーゲー」を売りまくる。仕事が命の情熱家で、マイは学生時代の後輩。今回の学園ゲーム特集でちょっと当時を思い出したり。

べるのさんのホームページ
http://www.age.jp/~lilyring/

取説図書館（とりせつとしょかん）

第6回 —— Manual Maniax ——

当館の司書　箭本進一

ゲームは「楽しむ」メディアである。取扱説明書にもユーザーが「楽しめる」ためにさまざまな趣向や工夫、そして遊び心が込められてきた。当館ではゲーム史に残る名書をご紹介しよう。

取説のマスコット

今回のテーマは「マスコット」。各ゲーム機にはマスコットキャラがいて、取説のアイドル的存在になっていた。最近のクールなマニュアルでは見られない、マスコットキャラに関して見ていこう。

PCエンジン　俺たちのキャラをみてくれ！

PCエンジンの転機となったのはCD-ROM2。データ容量が飛躍的に拡大したことで、アニメーションをフィーチャーし、キャラクターの声に声優を起用したソフトが多数発売された。そのCD-ROMに関する注意書きは大きく「保管上の注意」と「使用上の注意」に分けられる。

初期の「保管上の注意」にはCD-ROMに手足が生えたキャラクターが登場。傷つけられて泣いたり、盤面に文字を書かれて目を回したりといった活躍を見せた。ご存知のようにCD-ROM2は、家庭用ゲーム機では初のCD-ROMドライブ。CDというメディア自体がまだ珍しかった時代だけに、注意を喚起するという意味でマスコットが必要だったのだろう。「汚さないで！」↔「汚れた時は、やわらかい布でふいてね！」「キズには弱いんだ！」↔「やさしく、出し入れ！」といったふうにCD使用時に起こりうるトラブルと解決法が対になっており、この構成はひとつのフォーマットとなった。

「使用上の注意」は当初文字のみだったが、後に少年や少女が登場するイラスト入りバージョンに移行。少年バージョンのいかにも取説的なやぼったさと対照的に、少女バージョンは少女漫画を思わせる画風。かわいらしい雰囲気がいかにもPCエンジンとマッチしている。

このたびは、ハドソンのCD・ROMディスクをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご使用ください。

●SUPER CD·ROM²ソフト使用上の注意

①PCエンジン、CD-ROM²などハードの接続及び操作方法に関しましては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずご参照の上ご使用ください。

②CD-ROMディスクには、表と裏があります。レーベル面（ゲームタイトル等が印刷されている面）を上にしてセッティングしてください。

③ゲームプレイ中に、CD-ROM²プレーヤーのふたを開けることは絶対におやめください。正常なプレイが出来なくなり本体を痛める場合があります。

④また、ゲームプレイ中に、CD-ROM²本体に振動を与えることは、おやめください。本体にデータが読み込みできなくなり、誤動作する場合があります。

このCD-ROM²ディスクは、「SUPER CD-ROM²」専用ソフトです。従来の「CD-ROM² SYSTEM」では動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「SUPER SYSTEM CARD」が必要です。

※CD-ROMディスクは、音楽用CDプレーヤーでは、使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

使用上の注意

➡少年ver.

CD-ROMディスク●保管上の注意　COMPACT disc

汚さないで！	●信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。	汚れた時は、やわらかい布でふいてね！
キズには弱いんだ！	●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。	やさしく、出し入れ！
文字を書かないでね！	●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。	孔を大きくしないで！
いつまでも大切にね！	●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。	高温、湿度にも注意して！

23

保管上の注意

このたびは、「日本テレネット」のCD・ROMディスクをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご使用ください。

●SUPER CD·ROM²ソフト使用上の注意

このCD·ROM²ディスクは、「SUPER CD-ROM²」専用ソフトです。従来の「CD-ROM² SYSTEM」では動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「SUPER SYSTEM CARD」が必要です。

※CD·ROMディスクは、音楽用CDプレーヤーでは、使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

⬅少女ver.

ソフトごとにさまざまな趣向が凝らされているのも「保管上の注意」「使用上の注意」の特徴。挿絵も次第にオリジナルのものとなってゆく。忍者アクション『風霧』ではキズに関する項目が「ワゴンセールに出されて傷つくソフト」というブラックなものとなっていたり、湿度に関する項目ではCDをさいなむ（？）謎の化け物「コウオンタシツ」が登場。開発スタッフの楽しげな雰囲気が伝わってくる。またRPG『アルナムの牙』では「保管上の注意」「使用上の注意」のイラストが登場キャラクターにちなんだ内容に。こちらもすべて書き下ろしのイラストとなっており、豊富なサービス精神が伝わってくる。『女神天国』では注意書きは文字オンリー。空いたスペースにはギャルのイラストが大きく掲載されており、ギャルの強いCD-ROM2の風土がよくわかる構成となっている。これらの状況から察するに、注意書きさえ掲載されていれば、相当自由な遊びができたスペースだったのだろう。自分たちの作ったキャラクターを見てくれ！という、いい意味での自己主張が伝わってくる。

保管上の注意

↑『風霧』

↑『アルナムの牙』

←『女神天国』

使用上の注意

SG-1000 セガマークIII

ダンディな教授のゲーム術

少し時代は戻るが、セガハードの取説では「ゲームズ博士」と「アソビン教授」が有名。ステッキと手袋にオシャレを感じるゲームズ博士、シルクハットと蝶ネクタイで正装したアソビン教授、どちらもお年を召しておられる様子で、マスコットと呼ぶには少々失礼な感がある。二人の役割はゲームのコツをプレイヤーに伝えることなのだが、「相手のシュートに合わせてゴールキーパーをうまく動かそう」「これは、努力と訓練のゲームだ」……とイマイチ頼りない。逆にこの頼りなさが名物となり、一部のファンの間で再評価されているのだから世の中とはわからないものだ。特に教授は「何度もチャレンジして、この謎解きを楽しめるようになることだよ」「まずは、カーブにあったスピードを知ることだよ」と大人の余裕を感じさせる発言が目立つ。英国紳士を思わせる口調で語る正装したダンディ兎。早すぎたセンスは少年の心に深い印象を残したのだ。

ゲームズ博士

☆ゲームズ博士からのアドバイス☆

おことわり
コンピュータゲームのため、オフサイドは反則扱いにしていません。また、このゲームでは反則はありませんので、フリーキック、ペナルティーキックはありません。

『チャンピオンサッカー』

☆アソビン教授からのアドバイス☆

「どの金塊から取り始めるか。」
「どうやって脱出するか。」
何度もチャレンジして、この謎解きを楽しめるようになることだよ。

アソビン教授

『チャンピオンシップロードランナー』

〜読者の今月の禁書

今回の投稿は北海道のCOCヤスギ克政さん。お題はなんと『SDガンダム　ディメンションウォー』。不遇のハード、バーチャルボーイの激レアソフトである。生活のさまざまな局面でセリフが引用され、一般教養となりつつある「ガンダム」だが『ディメンションウォー』のマニュアルには固有名詞の誤植からゲームの仕様関係まで、大小の間違いが山盛り。COCヤスギ克政さんの表現をお借りするなら「酸素欠乏症級の一作」となっている。そこで今回は少々趣旨を変えて、「禁書」としてご紹介させていただこう。

説明書を開いてみると、実際には操作が必要なところが「オートバトル」と解説されていたり、画面写真では背景画のスペースコロニーを指して「敵戦艦ユニット」、敵戦艦を指して「自軍ユニット」と表記するなど、かなりの混乱がうかがえる。ユニット一覧はさらに深刻。「キュブレー」（キュベレイ）、「ハンプラビ」（ハンブラビ）、シャイニングガンダムの「Gフィンガー」（シャイニングフィンガー）といった誤植級の誤りから「ガンダムGP-2」（ガンダムGP-02）、「Jドーガ」（ヤクト・ドーガ）のような微妙な省略、クラッカーを装備するジ・オやゲルググなどの大胆な解釈（装備できなくはないのだろうが、「ガンダム」ゲームで映像にも設定にもないものをもってくるのはちょっとした冒険）まで、さまざまな突っ込みどころが発生している。

度重なる仕様変更からくる現場レベルでの混乱、迫る締め切りなどさまざまな要因が妄想されるマニュアルであり、特にユニット一覧の「キュブレー」「ハンプラビ」といった誤りなどは、現在であれば「とりかえしのつかないこと」レベルのミスと言えるだろう。目が心の鏡なら、取説は開発現場を写す鏡である……とも言えるのではないだろうか。

《敵側》	（ライフル系）	（サーベル系）	（サブウェポンA）	（サブウェポンB）
ザク	マシンガン	ヒートホーク	クラッカー	足ミサイル
ドム	バズーカ	ヒート剣	クラッカー	手投げ弾
マラサイ	ライフル	サーベル	バルカン	手投げ弾
ハンプラビ	ライフル	サーベル	ミサイル	ヒートロッド
Jドーガ	ライフル	サーベル	メガ粒子砲	ミサイル
デナン・ゾン	マシンガン	サーベル	Sランサー	ビームシールド
ゲルググ	ライフル	ナギナタ	クラッカー	手投げ弾
ガンダムGP-2	ビーム	サーベル	バルカン	Nアソルト
ジ・オ	ライフル	ビームソード	クラッカー	隠し腕
キュブレー	ビームガン	サーベル	手投げ弾	ファンネル
サザビー	ライフル	ビームホーク	拡散ライフル	ファンネル
ビギナ・ギナ	ライフル	サーベル	Bランチャー	ビームシールド
ビグ・ザム	拡散ビーム	ミサイル	バリア	拡散M粒子砲
クインマンサ	ビーム	サーベル	メガ粒子砲	ファンネル
α-アジール	Mビーム砲	有線式メガビーム砲	バルカン	ファンネル
ラフレシア	拡散ビーム	テンタクラーロッド	メガビーム砲	M粒子砲
デビル・G	Mビーム砲	サーベル	拡散M粒子砲	ヒートロッド

21

ガンダムネタ満載の楽しい投稿をありがとうございます。ページの都合で大きくお見せできないのが残念……

おたより募集中! 当館では皆様からの推薦図書として、お薦めの取説やゲームに同梱されている資料集などの情報を募集しております！　「取説図書館」係までお送りください。お待ちしております！

ドリームキャストで、初めてインターネットに触れたあの日！
音信不通だった、かつての仲間とネットで再会した、あの時！
ライセンスが切れ、深夜にウェブマネーを買いに走った事も！
しかし、それはまだ過去じゃないハズだ！唸れ、ドリキャス！
当店のＨＰはショボいので、ＤＣでも問題無く見れちゃうぜ！

今すぐ、ドリキャスでアクセス！

その名は、

http://www.tanteidan.cc

ゲーム探偵団

RETRO TV GAME REVIVAL

〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-6

電話 06-6636-8175

Fax 06-6636-8176

高額買取商品ピックアップ！

箱・説付き、欠品・汚れなし、CDキズなしの完品の状態での金額です。

CHECK!

以下の商品は、広告用の特別価格です。売却される際には「ユーゲー見たよ」とご記入下さい。（※通信買取専用です）

●2006年3月31日まで有効

通信買取 つうしんかいとり

1)住所、氏名、電話番号、メールでの連絡を希望の場合はメールアドレスと、送金方法（銀行振込or現金書留）を記入。

2)銀行振込の場合は、「銀行名/支店名/口座番号/名義」を記入。

3)以上を記入した用紙に必ず印鑑を押して、身分証のコピー（免許証、保険証、パスポート等）と一緒に買取希望される商品を送って下さい。
※送料のみ、ご負担下さい。

通信販売方法 つうしんはんばい

★詳しくはホームページを御覧下さい♪★

1)ホームページに設置しておりますオーダーシートもしくは直接Eメールにて、在庫のお問い合わせや、仮注文をご送信下さい。

2)在庫・価格の確認後、お客様にご了承頂いた時点で発送致します。

3)お支払い方法は、代引きorクレジットカード（ネット通販のみ）です。

★送料は全国一律800円！
（手数料、消費税込）

ネット通販よりは不便ですが、
お電話、ＦＡＸでもご注文いただけます。

ガンガンガンチャン。
お店にも来てね！

N
地下鉄 恵美須町駅 1-B出口
恵美須町駅 1-A出口
ゲーム探偵団
堺筋
マクドナルド
三菱東京UFJ銀行
吉野家

営業時間 11:00～20:00
▼お電話でのお問い合わせも下記時間内にお願い致します。
年中無休

商品	価格
♪ アートカミオン芸術伝爆走音盤	¥4,000
♪ アルシス・ベスト・セレクション	¥8,000
♪ いただきストリート・サウンドマップ	¥5,000
♪ Ultima～恐怖のエクソダス～音楽編	¥10,000
♪ エイリアンソルジャー	¥20,000
♪ エスパードリーム・めもりあるべすと	¥5,000
♪ エナジーブレイカー OST	¥20,000
♪ FZ戦記アクシス	¥12,000
♪ F-ZERO X ギター・アレンジ・エディション	¥5,000
♪ 男なら/FEEL	¥3,000
♪ 貝獣物語	¥5,000
♪ ミュージック・フロム・風の伝説ザナドゥ2	¥5,000
♪ 学校であった怖い話S OSH	¥5,000
♪ ALL SOUNDS OF ガデュリン	¥4,500
♪ がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻	¥8,000
♪ 逆転裁判1+2/3 OST(限)	各¥6,500
♪ 幻影都市全曲集	¥6,500
♪ オールオーバーザナドゥ	¥15,000
♪ サンサーラナーガ2	¥15,000
♪ 新 桃太郎伝説	¥5,000
♪ スーパーメトロイド SOUND IN ACTION	¥8,000
♪ スターイクシオン OST	¥8,000
♪ 3Dホットラリー	¥10,000
♪ 聖夜物語	¥5,000
♪ ゼルダムジュラ OST/オーケストレーションズ	各¥6,500
♪ ソウルキャリバー OST	¥8,000
♪ ソウルブレイダー	¥8,000
♪ だいなあいらん音径	¥3,000
♪ ダウンタウン熱血物語他 くにおくんSC	¥12,000
♪ オリジナル・サウンド・オブ・WEC ル・マン24	¥10,000
♪ 弾銃フィーバロン	¥6,500
♪ 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	¥5,000
♪ 超鉄ブリキンガー	¥3,000
♪ デビルクラッシュ/エイリアンクラッシュ	¥5,000
♪ どうぶつの森 とたけけミュージック2	¥5,000
♪ どきどきポヤッチオ音楽絵本	¥4,500
♪ Dog of Bay ボーカルアルバム	¥3,000
♪ トレジャーハンターG OSV	¥7,000
♪ セガサターン NIGHTS OST	¥3,500
♪ 70年代風ロボットアニメ ゲッP-Xのうた	¥4,500
♪ 忍者龍剣伝1/2	各¥6,500
♪ ファルコムスペシャルBOX'94	¥4,500
♪ FEDA ORIGINAL MUSIC FILE	¥4,500
♪ ミュージック・フロム・ブランディッシュ3	¥5,000
♪ 星のカービィ～夢の泉の物語	¥8,000
♪ Pop'nツインビー [the gift]	¥3,000
♪ ミスティックアーク ST	¥4,500
♪ ヨッシーアイランド OSV	¥5,000
♪ RISING ZAN OST	¥6,500
♪ ラグランジュポイント	¥8,000
♪ ワンダープロジェクトJ	¥10,000
♪ ワンダープロジェクトJ2 OST	¥8,000
[本] 悪魔城ドラキュラ 全曲楽譜集	¥5,000
[本] ファミ・コンプリート	¥3,500
[ゲームブック] マドゥーラの翼	¥1,500
[ゲームブック] コナミワイワイワールド	¥2,000
[GW] DONKEY KONG JR.(パノラマスクリーン)	¥25,000
[GW] DONKEY KONG CIRCUS(パノラマスクリーン)	¥45,000
[FC] バブルボブル2	¥13,500
[FC] ぴょこたんの大迷路	¥4,500
[FC-D] 天使達の放課後	¥4,500
[SFC] 美少女レスラー列伝ブリザードYuki	¥8,000
[SFC] メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット(ブリライト)	¥7,500
[N64] 007 ゴールデンアイ	¥2,500
[GC] ゼルダコレクション	¥5,000
[GB] ドラゴンクエスト3 そして伝説へ…	¥3,000
[VB] ワリオランド アワゾンの秘宝	¥2,500
[GBA] 信長の野望	¥5,000
[GBA] バブルボブル OLD&NEW	¥4,000
[GBA・海外] イリディオン2	¥3,500
[GBA・海外] ゲーム&ウォッチギャラリー4	¥4,500
[GBA・海外] セガアーケードギャラリー	¥4,500
[GBA・海外] タイニートゥーンADV バスターズバッドドリーム	¥5,000
[DS] 逆転裁判 蘇る逆転(限)	¥5,000
[MkIII] R-TYPE(マーク3)	¥2,000
[MD] スラップファイト	¥7,000
[MD] ぺぺんがPENGO	¥5,000
[32X] ステラアサルト	¥3,500
[32X] パラスコード	¥4,500
[MD・海外] Blaster Master2	¥5,000
[MD・海外] Paperboy2	¥3,500
[MD・海外] Rolling Thunder3	¥5,000
[SS] この世の果てで恋を唄う少女YU-NO(限)	¥4,000
[SS] ハイパーデュエル	¥4,500
[DC] グラウエンの鳥籠(全6巻セット)	¥15,000
[GG] GGアレスタ	¥8,000
[PCE-Hu] コリューン	¥3,500
[PCE-Hu] デラクレスタ2	¥6,500
[PCE-SCD] 風霧	¥4,000
[PCE-SCD] The TV SHOW	¥12,000
[PCE-SCD] レニーブラスター	¥12,000
[FX] 虚空漂流ニルゲンツ	¥4,000
[FX] 超神兵器ゼロイガー	¥6,000
[FX] 負けるな!魔剣道Z	¥5,000
[PS] EPS 仲間由紀恵	¥3,500
[PS] ガイアシード	¥4,500
[PS] 学校であった怖い話S	¥6,500
[PS] キャプテンコマンドー	¥5,500
[PS] (スクウェアミレニアム)ゼノギアス(エレハイムver.)	¥4,500
[PS] 天地を喰らう2 赤壁の戦い	¥5,000
[PS] バネキット	¥5,000
[PS] ラクガキショータイム	¥10,000
[PS2] ストリートファイター3 サードストライク(限)	¥7,000
[PSP・海外] DJMAX ポータブル(限)	¥10,000
[NG] 風雲スーパータッグバトル	¥30,000
[NG-CD] 超鉄ブリキンガー	¥12,000
[NG-P] SNKvs.CAPCOM カードファイターズ2	¥10,000
[WS] スーパーロボット大戦COMPACT3	¥5,000
[MSX] アニマルランド殺人事件	¥3,000
[MSX-D] ファミクルパロディック2	¥5,000
[3DO] キャプテンクェーザー	¥3,500
[プレイディア] ドラゴンボールZ 真サイヤ人絶滅計画-宇宙編	¥1,000
[XB・海外] ダンジョンズ&ドラゴンズ ヒーローズ	¥3,000
[XB・海外] 25 to LIFE	¥3,000

今月の！パクってる上になんかいまいちなコピー文。（デスクリムゾン2編）

こんな店には、ヘンなゲームを買う人が多い！今日もまた、誰かがヘンなゲームを買う！（じゃあ売るなよ）

有効期限/H.18.4月末まで

対象/FC・SFC・MD・PC・MSX・セガレトロ
※セット価格のもの、レア、シューケースもの、特価商品、一部タイトルは対象外となります。

上記チケットを精算の際に店員にお渡し下さい。おじゃま館全店で使用できます。各店ともハッスルしておまちしております。

毎度です!!前回のXBOX特集大好評でした!!
ありがとうございます!!
フルスペクトラムが安すぎて上司にゴニョゴニョ…
そんなの関係ありません!!
今回もやっちゃうよ!!見にくいかもしれませんが…
お宝さがしてくださいナ!!

と…その前にお買い得情報!!

新品 WS ジャッジメント・シルバーソード リバースエディション

残りわずか!! お早めに! 税込 7,140円

信じるモノは得をする!?早い者勝ち!!

ジャンクソフト福袋

※ディスクにキズが多いソフトです。未チェック品です。激安につきノーリターンノークレームでおねがいします。

- ★ドリキャス5本セット→ 1,980円
- ★プレステ10本セット→ 1,980円
- ★サターン10本セット→ 980円
- ★その他のレトロCD系10本→ 980円

袋を開けたらバーチャ全部とか…いわゆるクソタイトルの詰めあわせではありません。3タイトルまでならTELにてお教えしますヨ!!

ドリキャス特集

こちらの均一に入ってないソフトも大量御用意してます!!マッハでTEL!!

380円均一

アルティメットファイティング
インカミング
ウイポ4
エアロダンシング
NFL2K
エルドラドゲート1・2
18ホイーラー
F-1ワールド
エンジェルプレゼント
中華封神
カードキャプターさくら
カプコンvsSNK2000
ガンバレ!ニッポン
ガンダムバトルオンライン
キャリアー
ガンガガン
クールボーダーズバーン
グランディアⅡ
ぐるぐる温泉1・2
ゲットコロニーズ
ゲットバス(フリコン同梱版)(新品)
サンライズ英雄譚
サクラ大戦1・2
サクラ大戦オンライン
シェンムー一章
首都高バトル
サイキックフォース2012
神機世界エヴォ
スーパースピードレーシング(新品)
スペースチャンネル5
戦国TURB
ソウルキャリバー
ソニックアドベンチャー
ソニックシャッフル
ダビつく
テトリス4D
ドグウ戦記
ハンドレッドソード
バイオコードベロニカ
PSO
ブルースティンガー(新品・有)
マーブルvsカプコン(新品・有)
魔剣X
ラブひな
リアルサウンド
レディトゥランブル
ルーンキャスター
ルーンジェイド

980円均一

アキハバラ
アイドル雀士をつくっちゃおう
アニマスター
アドバンスド大戦略
井上涼子ラスト
インペリアルの庸
ヴィジランテ8
エアフォースデルタ
エアロダンシング・次回
エアロダンシングF
エルドラドゲート3
大神一郎奮闘記
カプコンvsSNK2
ガンダム外伝
キャンディストライブ
ギルティギアゼクス
クライマックスランダーズ
クレイジータクシー
close to
比花1・2
サクラ大戦3・4
koF99
koF1999
ザ・ハウスオブザデッド2
センチメンタルグラフティ2
ソーサリアン
ゾンビリベンジ
ダビつく2
デジキャラットファンタジー
デスクリムゾン2
ドリームスタジオ
バイオハザード2
ファイティングバイパーズ2
PSOver2
ブラックマトリクスAD
バーミリオンデザート
パンツァーフロント
花組大戦コラムス
パワーストーン
バーチャロン
パワースマッシュ
ぷよぷよDA
ぷらすぷらいむ
フレームグライド
ぼけかの
マリオネットカンパニー1・2
まぼろし月夜
ミスムーンライト
吉亜の丘で
ルーマニア
ルームメイトノベル
レンタヒーローNO1.

1,480円均一

アンダーカバー
アドバンスド大戦略2001
インタールード
エクソダスギルティネオス
エスピオネージェンツ
es
エターナルアルカディア
エルドラドゲート4
エレメンタルギミックギア
おといれ
想い出にかわる君
カナリア
ガイアマスター
カルドセプトセカンド
かってに桃天使1・2
機動戦艦ナデシコ
ギレンの野望一
キャンバス
北へ
クライマックスランダーズ
久遠の絆
クレイジータクシー2
コンフィデンシャルミッション
神機世界2
ジェットセトラジオ
スーパーヒーロ作戦
スーパーランナバウト
スパロボα
ストリートファイター3Wインパクト
スピードデビル
世界ふしぎ発見
セガテトリス
ソニック2
探偵DASH!
てんたま
ディバインラブ
トレジャーストライク
同窓会2
東京バス案内
ナコルル
西風の狂詩曲
二重影
春雨曜日
花組大戦コラムス2
ファーストキス物語2
ピアキャロット2・2.5
秘密
ベルセルク
マーブルvsカプコン2
ミスタードリラー
ミルキーシーズン
メルクリウスプリティ
メモリーズオフコンプ・2nd
雪語り
悠久幻想曲3
夢のつばさ
ラングリッサミレニアム
ルームメイト麻美
リバイブ
レイマン

新品 DC ラジルギ 2月16日発売 税込 4,980円

新品 DC アンダーディフィート 3月23日発売 限定版 税込 6,980円 通常 税込 4,980円

本体がなきゃ遊べなし!!

ドリキャスは2・3台もってるのがあたりまえ!

中古 ドリームキャスト(完品)

DCソフト10,000円以上お買い上げでドリキャス完品が!?

税込 3,980円

- はだか 3,980円
- 完品 5,980円
- 黒ドリR7 9,980円

パーツでverアップ!!

- ・ACケーブル 980円
- ・コントローラー 680円
- ・アーケードスティック 2,480円
- ・ビジュアルメモリ 480円
- ・純正メモリ4X 2,480円
- ・他社製メモリ4X 990円
- ・ツインスティック 3,980円
- ・ドリキャス着せかえカバー 980円
- ・BBアダプター 14,980円
- ・キーボード 380円

2,480円均一

アウトトリガー
あいかぎ
アフター(限)
綾波育成計画
EVE ZERO完全
イルブリード
ウィークネスヒーロー
wind-a breath
エアー Ⅰ
エアロダンシング
エリュシオン
エルデ
AIR
L.O.L
エルドラドゲート5
カフェリトルウィッシュ
カノン
ガンバード2
キャッスルファンタジア
こみっくパーティ
サクラ大戦1・2・3・4初回
koF2000,2001、2002
ジョジョの奇妙な冒険Ⅲ
水夏
ストリートファイター3rd
ソニックアドベンチャー2(限)
タイピングオブザデッド
電車でGO2
21-two one
ネバーク7(セブン)
パワーストーン
パズルボブル4
パワースマッシュ2
パンドラの夢
Piaキャロット3
ぷよぷよーん
プリズムハート
ブルースカイブルー(ファン)
プリズマティカルゼーション
プリンセスメーカーコレクション
ヘビーメタルジオマトリクス
ボコ夢の達人
My Merry May
ミッシングパーツ1・2・3(各)
みずいろ
めいぷる
恋愛CHU
ワーネバ2プラス

2,980円以上のソフト+レアものもあるヨ!!

タイトル	価格
青の6号	6,980円
イカルガ	5,480円
IZUMOテレカ付	4,980円
うたうタンブリング・P	3,480円
ヴァンパイアクロニクル	2,980円
Ever17	2,480円
エルドラドゲート6	3,480円
エルドラドゲート7	3,980円
エルドラドゲート全巻セット	12,800円
エンゼルウィッシュ	4,980円
オレンジポケット(限)	3,980円
カードオブディスティニー	3,980円
カオスフィールド	4,380円
餓狼マークオブ~	2,980円
ガンスパイク	3,480円
ギガウイング	2,980円
ギガウイング2	5,480円
君が望む永遠	2,980円
ガンダム連邦vsジオン	3,480円
ガンダム外伝+プレミアムDISC	3,980円
クレオパトラフォーチュン	14,800円
月華の剣士	2,980円
サイヴァリア2	3,980円
サクラ大戦コンプリートBOX	5,980円
ダイビングオブザデッド(限定)	3,980円
ジョジョの奇妙な冒険for M	3,480円
ショコラ	3,480円
式神の城2(限定)	5,980円
白詰草話	4,980円
シェンムー2	3,480円
人生ゲーム	2,980円
スターグラディエーター2	2,980円
スペースチャンネル5・パート2(限定)	12,800円
スポーン	3,480円
セガガガ	3,980円
セガガガ(ネット専)	4,980円
セガガガ(初回限定)	9,980円
戦国TURB FANFAN	3,480円
ゼロガンナー2	3,980円
たまきゅう	2,980円
デ・ラ・ジェットセットラジオ	4,980円
ティンクルスタースプライツ	5,980円
超鋼戦記キカイオー	3,480円
超鋼戦記キカイオーforトイ	4,480円
トライジール	5,480円
ナップルテイル	3,480円
爆裂無敵バンガイオー	7,480円
バルドフォースエグゼ	4,480円
フォーシンフォニー	2,980円
風来のシレン外伝アスカ	3,480円
プリンセスホリデー(通・限)	2,980円
ボーダーダウン(通常)	6,980円
ボーダーダウン(限定)	12,800円
ボンバーヘッペ	2,980円
マーズマトリックス	3,980円
マジックザギャザリング	3,980円
マリーエリーのアトリエ	3,480円
ムサピィのチョコマーカー	3,980円
燃えろジャスティス学園	3,480円
USシェンムー	3,480円
リボルト	3,480円
レインボーコットン	3,480円
ロードス島戦記	3,480円

レアものだよー!!正直のせきれません!!まだまだいっぱいあるのでマッハでTELしてちょ!!

(80円切手同封で「レアリスト(売値・買値)希望」と送って頂ければリストの方を送り致します。ハンパなくあります!)注文を頂いた際にもレアリストの方は入れさせて頂きます。

機種	タイトル	価格
PS	アジト3	5,980円
PS	ガンパレードマーチ	4,980円
PS	キャプテンコマンドー(帯いたみ)	16,800円
PS	ザナック×ザナック	8,980円
PS	天地を喰らう2	6,980円
PS	ナムコアンソロジー2	6,980円
PS	70年代風ロボットアニメゲッPX	6,480円
PS	マイガーデン	9,980円
PS	ラングリッサー4・5	8,980円
PS	ファイナルファンタジー6(帯付)	6,980円
PS	グラディウスDX	12,800円
PS	ラクガキショータイム	14,800円
PS	レイン	7,980円
PS	サラマンダDX	5,980円
PS	里見の謎	5,480円
PS	学校であった怖い話S	13,800円
PS	タクティクスオウガ(ベスト版)	4,980円
PS	悪魔城ドラキュラX(初回)	3,980円
PS	ガイア・シード	9,980円
PS	ブリダンガイングランドエディション	4,980円
PS	悪魔城年代記	3,980円
PS	ブラックマトリクス00	4,480円
PS	どきどきポヤッチオ	4,980円
PS	ガンダムバトルアサルト	9,980円
PS	ぷよぷよBOX	5,480円
PS	コナミ80'	5,980円
PS	輝く季節へ	4,480円
SS	レイディアンドシルバーガン	16,800円
SS	サンダーフォースⅤ (オリジナル)5,480円(サタコレ)4,480円	
SS	悪魔城ドラキュラX	3,480円
SS	ガンフロンティア	4,980円
SS	ティンクルスタースプライツ	4,480円
SS	プリンセスクラウン	4,980円
SS	バトルガレッガ	6,980円
SS	シルエットミラージュ	4,480円
SS	ダンジョン&ドラゴンズ	6,980円
SS	必殺	5,980円
SS	ステラアサルトSS	11,800円
SS	カオスシード(初回)	6,480円
SS	ファンタシースターコレクション	3,980円
SF	ファイナルファイトタフ	12,800円
SF	ファイアーエムブレムトラキア776	9,980円
SF	初代熱血硬派くにおくん	6,980円
64	爆裂無敵バンガイオー	5,980円
64	パーフェクトダーク(拡張付)	7,980円
NGP	SNK vs CAPCOM2	12,800円
NGP	スーパーリアル麻雀プレミアム	6,980円
NG	ニンジャマスターズ	49,800円
NG	わくわく7	29,800円
NG	ビューポイント	24,800円
MP	エイリアンソルジャー	16,800円
MP	幽遊白書	9,980円
MP	バットマンフォーエバー	34,800円
MP	ジャッジドレッド	34,800円
PC	天地を喰らう	5,980円
PC	21エモン(未開封も有り)	6,480円
PC	スチームハーツ	6,980円
PC	マジカルチェイス	9,980円
PC	1941	9,980円
PC	パラソルスター	5,980円

TEL/FAX 06-6381-6290
受付/火・木・土 17:00~21:00
〒564-0033 大阪府吹田市東御旅町9-25「おじゃま館上新庄店通販部」

【店舗営業時間】
平 日/12:00~深夜2:03
日・祝/11:00~深夜2:03
おじゃま館上新庄本店【阪急上新庄駅北口下車】

至江坂 ココ パチンコ 旧店 上新庄 上新庄 大経大 ダイエー 至長柄 アンフィニ

+ 今月のサウンドセレクト +

『魍魎戦記MADARA』(FC)タイトル画面で下下上右左右左ABと押す。コナミロゴの画面に切り替われば成功。画面表示は何も変わらないが上下で曲選択、Bで再生、Aで停止。

G.M.メモリー

Game music memory

罰：今回はハガキが多いですねー！

山：前号の反響が多いみたいですよ。

✉ **国本さんのインタビュー楽しかったです。好きな曲だらけでございます。メールの着信音は『チャレンジャー』ステージ1です。**（東京都　山口将則）

罰：国本さんは立派な仕事をしていながら今まで表舞台に出てこなかった方ですし、かなりインパクトありましたね。今後もそういう方にスポットを当てていきたいものです。

✉ **プレミア付いてた『サガフロ2』のCD再販。入手困難なCDの再販は嬉しいですね。プレミアで買っちゃった人はご愁傷さま……ですが。**（静岡県　H.G.）

罰：ですね。個人的には東亜プラン系の復刻を期待してるんですが、複雑な事情があるようで……。

山：ゲーム関連のCDってプレミア化が顕著ですよね。少しでも当コーナーが新譜探しに役立てば良いのだけど……。

✉ **「今月のサウンドセレクト」にFCの『魍魎戦記MADARA』を！　超いいBGM。CDは例によって入手困難なんだろうな。**（秋田県　LKM）

罰：おお、チョイスが素晴らしい！　ってコトで早速採用してみました。全36曲あるようで、サントラ未収録のフレーズも聴けます。コナミ独自の拡張音源チップ「VRC6」（『悪魔城伝説』に搭載されているモノと似ているがちょっと違う）による重厚なハーモニーは聴く価値ありますよ。

✉ **先号の「キャラバンSTGサントラ」、期待しています。PCE版のみ＋アレンジ収録、なんてのがいいなぁ。**（岡山県　浜田佳希）

罰：ゴメンナサイ、「BOX」の一部になってしまいました。詳しくは次のページで……。

Recommend 今月のオススメCD

pop'n music13 カーニバルAC ♥ CS pop'n music11

- ■06年2月1日
- ■3500円（税込）
- ■コナミ
- ●CD3枚組

当コーナー的な本作の目玉は、ゲーム内イベント「わくわくポップンワールド」で解禁された隠し曲だ。特に伊藤賢治氏による〝ロープレバトル〟が熱い。想像どおりの「アレの続編風」に作られた素晴らしい一曲だ。ほかにも下村陽子氏による〝格ゲー〟、細江慎治氏による〝レーシング〟、といった「本人による架空の続編」が、すべての音楽ジャンルを取り込む『ポップン』らしくまとまっている。

また、GB音源を楽器として扱った〝チップトロニカ〟や〝マジックアカデミー組曲〟など、GMファンには特に聴きどころの多い良盤に仕上がっている。（罰帝）

GAME SOUND LEGEND CONSUMER SERIES「エストポリス伝記サウンドトラック」

- ■06年1月18日
- ■3990円（税込）
- ■サイトロンディスク
- ●CD4枚組

95年に発売されるも、すぐさま廃盤になってしまった『エストポリス伝記Ⅱ』のサントラは、ネットオークションでは軽く数万円を超え、中古屋の買取価格もトップクラスのレアサントラと化していた。そんな状況を見た筆者が「アレ復刻できないもんなんですかね？」とサイトロンの伝説副社長に軽く話してみたところ、ホイホイと話が進み、知らぬ間に『Ⅰ』『Ⅱ』の新規完全収録＋GB版まで追加して出ることに。と、某誌の記事とほぼ同じこと書いてますがご了承を。この名曲の数々が、復刻を願っていた方々、塩生康範ファンの方々に、今度こそ聴いていただけるなら幸いです。（罰帝）

GAME SOUND LEGEND SERIES

「LEGEND OF GAME MUSIC 〜CONSUMER BOX〜」

■06年3月24日 ■17640円(税込)
■サイトロンディスク
●CD9枚+DVD1枚 ※完全限定生産

早くも「レジェンドBOX」最新作が登場。今回は家庭用ハードに焦点を当て、知られざる名曲やCD化を求む声が多かった作品をチョイス。さらにDVDには「キャラバンシューティング」の超絶プレイを収録する、まさに本誌読者世代直撃の内容になっている……っていうか、お待たせいたしました。筆者が昨年の秋〜年末にかけて死にそうになってて前号前々号でロクに記事書いてないのは確実にこの作業でいっぱいいっぱいになってたからでした!(逆ギレ)

まあその、いろいろな事情でこんな"箱"になってしまいまして、買いづらい価格になってしまったのは残念ですが、「こんな機会じゃないとCD化できないだろ」と思われる不運なタイトルを積極的にプッシュしたため、とんでもないマニアックな構成になっております。

さて、個人的なオススメを軽く列挙してみると、8ビット感あふれるサウンドが耳を貫く『スタージャッカー』、日本未発売ながらPSG3音+ノイズだけとは思えないようなテクニックを高速で聴かせる『POWER STRIKE Ⅱ』に、一部のコンパイルファン(筆者含む)が絶賛する『GGアレスタ』の2作。この辺りは埋もれていたのがもったいない作品ばかり。メガドライブディスクは、『鋼鉄帝国』や、崎元仁氏の隠れた名曲『バッドオーメン』、ファン待望の『魂斗羅ザ・ハードコア』など渋すぎるラインナップがそろいます。

PCエンジンディスクはHuカードの名作で構成。筆者が自主録音した音源も含まれていたりして、特に気合を入れた内容です。前号でインタビューにご登場いただいた国本剛章氏の『ビクトリーラン』、多くの人々のトラウマになったと思われる『ネクロマンサー』、未サントラ化だった名曲中の名曲『ソルジャーブレイド』は本気で泣けます。さらに編集長バニシング山本氏のプッシュにより収録された『グラディウス』と『沙羅曼蛇』で移植タイトルならではのアレンジを楽しみ、軽快なロックフュージョンが楽しめる『モトローダー』に、葉山宏治兄貴の初期作品『モトローダーⅡ』、筆者超イチ押しの『バトルエース』『オルディネス』と続きます。この2作はSG専用という立場ゆえにサントラ化を断念されていた方もいらっしゃるのではないでしょうか。

MSXディスクは初代「レジェンドBOX」のボーナスディスクの収録を担当したMSXアツシエーションにご協力いただき、秀逸なサウンドを多く収録。コナミの名曲群は言うまでもありませんが、FM音源を巧みに使ったマイクロキャビンの『フレイ』も聞き逃せません。

ボーナスCDはX68000の名曲をオムニバス収録。市販ゲームだけでなく、同人作品や雑誌の付録作品にまで及ぶ幅広いチョイスで構成しています。ゲーム音楽へのさまざまなアプローチをお楽しみいただけるものと思います。

という感じで、先日この作業を終え、やっと一段落しております。あえて任天堂ハードを外した構成にも賛否両論あるでしょうし、コンパイル比率が高いのは完全に筆者の趣味で恐縮ですが……。ほかにもアレ入れろコレ入れろ的なご意見ありましたらお寄せくださいませ。いろいろと大人の事情もありますが、できる限り「リスナーの声」を届けたいと思います。(罰帝)

収録内容

【DISC-1・2:セガ・クラシック ディスク】
(SG-1000/SEGA Mark Ⅲ/MasterSystem/Game Gear)
スタージャッカー、ザクソン、ズーム909、ガールズガーデン、どきどきペンギンランド、アストロフラッシュ、アクションファイター、不思議のお城ピットポット、ウッディポップ新人類のブロックくずし、アストロウォリアー、アレックスキッドのミラクルワールド、どきどきペンギンランド 宇宙大冒険、ファンタジーゾーンⅡ オパオパの涙、ファンタシースター、ザクソン3D、メイズウォーカー、星をさがして…、ガルケーブ、アレスタ、POWER STRIKE Ⅱ、GGアレスタ、GGアレスタⅡ

【DISK-3・4:メガドライブ ディスク】
スーパーファンタジーゾーン、紫禁城、OutRun 2019、クライング 亜生命戦争、ゲイングランド(現代面BGMのみ)、鋼鉄帝国、バッドオーメン、魂斗羅 ザ・ハードコア

【DISK-5・6:PCエンジン ディスク】
THE 功夫、ビクトリーラン、邪聖剣ネクロマンサー、スーパースターソルジャー、ファイナルソルジャー、ソルジャーブレイド、グラディウス、沙羅曼蛇、モトローダー、モトローダーⅡ、バトルエース、オルディネス

【DISK-7・8:MSX ディスク】
魔城伝説、魔城伝説Ⅱ ガリウスの迷宮、イーガー皇帝の逆襲、夢大陸アドベンチャー、王家の谷、エルギーザの封印 -王家の谷Ⅱ-、クォース、はいぱーそーめん、つるりん君、ファイナルジャスティス、ガーディック、ザナックEX、幽霊君、ディスクステーション、アレスタ、アレスタ外伝、アレスタ2、にゃんぴ、ピーチアップ、フレイ、倉庫番Perfect、クリムゾン

【SPECIAL BONUS DISC:X68000 ディスク】
グラディウス、ネメシス'90改、グラディウスⅡ -GOFERの野望-、生中継68、ファランクス、ジェノサイド2 、オーバーテイク、メタルサイト、ガンマプラネット、ライトニングバッカス、マッドストーカー、あすか120% BURNING Fest.、C力検査 V3、DESPERADO、Dive-On、SION Ⅱ、SION Ⅳ

【SPECIAL BONUS DVD:ハドソン・キャラバンシューティング映像集】
スターソルジャー(FC)、ヘクター'87(FC)、スーパースターソルジャー(PCE)、ファイナルソルジャー(PCE)、ソルジャーブレイド(PCE)、スターパロジャー(PCE-SCD)、スターソルジャー バニシングアース(N64)

※「1」〜「8」のCDは各タイトル全曲収録。
※「BONUS DISC」のみオムニバスセレクションで構成。

DERBY OWNERS CLUB Perfect Audio Collection -History of DOC～DOC ONLINE-

■06年1月25日
■3150円（税込）
■5pb.　●2枚組

ICカードによって「アーケードで継続してプレイさせる」というビジネスモデルを不動のものとした『ダービーオーナーズクラブ』（以下『DOC』）は、これまでに4作品投入され、どのタイトルも熱狂的な競馬ファンをアーケードへ取り込むことに成功している。本アルバムは、初代『DOC』から最新作『DOCオンライン』までに使用された全曲をカバーする欲張りな内容となっている。競馬といえば、JRAで開催される各重賞レースの前に流れるファンファーレが、すぎやまこういち氏をはじめとした著名な作曲家の作品であることは有名だ。本作では、このファンファーレの完全収録に加えて、ボーナストラックで『DOC』海外版のファンファーレまでしっかりフォロー。ディスク2では『DOCオンライン』で流れる「ジングルベル」で、光吉猛修氏の伸びゆくヴォーカルも堪能できる。他にも福山光晴氏の染みわたるトランペット、Hiro.師匠書き下ろしの1曲などが収録され、「H.」ファン必携の一枚とも言える。全編にわたってシックなムードで統一されている曲が多く、日常かけておくBGMとしても重宝するのではないだろうか。手塩にかけて育てた馬たちが見せてくれたさまざまな表情、レースに出走させたときにプレイヤーが感じた興奮を思い出させてくれるハズだ。（飴尾）

DIGITAL DEVIL SAGA ～アバタールチューナー～ 1&2 Original Sound Track 完全体

■05年12月22日
■3990円（税込）
■5pb.　●4枚組

世界観やテーマ、そして独自の育成システムなど、あらゆる視点から評価が高い『メガテン』シリーズだが、初代『女神転生』の頃からゲーム音楽においても評価が高いのはご存知のとおり。先を見たくなる深い物語に刺激され、スタイリッシュなキャラに魅了され、世界観に浸りたくなってもう引き返せない。この、今挙げた〝スタイリッシュ〟と〝世界観〟の演出において音楽のセンスが抜群なのだ。聞くと『DDS』2作の世界を一度に味わえる音楽集となっている。なお、シリーズの最新作『デビルサマナー 葛葉ライドウ対超力兵団』のサントラも発売予定とのこと。期待して待とう。（山本）

キャッスルヴァニア ～暁月の円舞曲～ &悪魔城ドラキュラ ～蒼月の十字架～ Original Soundtrack

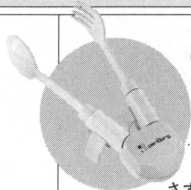
■06年1月27日
■2835円（税込）
■コナミスタイル専売
http://www.konamistyle.jp
●2枚組

かつてゲーム音楽はゲームによって奏でられた。それが〝既存の音楽がゲーム音楽になる〟流れになって久しいが、今日までかたくなに〝ゲームらしい音楽〟にこだわり続けたゲームの一つに、『悪魔城ドラキュラ』シリーズが挙げられる。今回のCDでは来須蒼真を主人公とするシリーズ2作の曲にアレンジ2曲を収録。

シリーズのお約束となった〝過去の名曲のアレンジ〟。『暁月』ではなんと超マイナー曲「夜まで待てない」（アーケード版『ドラキュラ』使用曲）がFC版の曲とのリミックスで収録されていた。過去の名曲を名曲として認め、今に伝える姿勢に涙。聴けてよかった。（山本）

雷電／雷電Ⅱ オリジナルサウンドトラック

■06年1月31日
■3990円（税込）
■INH　●3枚組

実は今回、聴いてて泣きそうになったのがコレ。アーケード版『雷電』『雷電Ⅱ』『雷電DX』の全曲を収録し、「Ⅰ」「Ⅱ」はPS版『雷電プロジェクト』のアレンジ曲も収録している。ここまではいい。問題は……FM-TOWNS版『雷電伝説』を全曲収録していることだ！『雷電伝説』は『雷電』の家庭用移植版でゲーム内容はアーケード版『雷電』を再現している。だが音楽が違った。当時富士通から発売されたFM-TOWNSは全機種にCD-ROMドライブを標準搭載した世界初のPC。そのため専用ソフトはBGMをCD再生で流すものが多く、ゲームである『雷電伝説』も例に漏れなかった。本作の音楽はアーケード版の原曲をCD録音したものではなく、シンセ（MIDIかも）で演奏した生音に近い音色。ゲーム音楽の電子音はそれ自体に味わいがあるので、生演奏風にアレンジされると既存の音楽の演奏に近づけたことで「なんかイメージが違うよ～」といった思いをすることがある。だがTOWNS版は、原曲のメロディラインをほぼ厳守したうえで音色を生音に近づけた。曲の良さはそのままに「音がゴージャスになってる!?」という興奮を味わえた名曲なのだ。『雷電』の中でも特にマイナーなTOWNS版は知る人ぞ知る名曲。爽やかな音色の『雷電』を聴いてみたい方はぜひ。（山本）

Topics1

ホリの『ペリボーグ』第2弾「ショクシ」発売中！

ゲームをしながらコントローラを汚さずにお菓子を食べたい。そんな悩みをスマートに解決してくれるのがこの「ショクシ」。人さし指と中指に装着してお菓子をロックオン！　狙ってつまむ感覚がなんともゲーム的。パーツ換装でワリバシも装着可能です。左手に装着すれば気分は「右脳を鍛えるHORIトレーニング」。絶妙なゲームバランスで大人も子どもも楽しめます。HORIさんのオンラインショップで好評発売中です。

詳しくは http://www.horistore.com/ まで

編集部の2名も使ってみた。右手にペン、左手にショクシ。原稿を汚さずに菓子をつまめるぞ！

カップ麺は難易度HARD。キャッチをミスるとスープから「撃ち返し弾」が散る。アツイぜ！

Text by 山本悠作（編集部）

Topics2

「KID」特選美少女キャラで、ブログをより華やかに！

『MemoriesOff』など、人気ゲームを出しているメーカー・KIDが、この度ブログ用サポートサイト「ブログキッド」を立ち上げたのでご紹介。近年ブログはやりだが、このサイトに登録するとブログスキン（背景素材）として、PS2の新作『セパレイトハーツ』など、KIDが出している人気ゲームのイラストが使用可能になる。また出演声優さんや、開発スタッフのスペシャルブログも楽しめるぞ。利用料金が無料なのも嬉しいね。

人気ブログのランキングもあるので、要チェック！

**詳しくは「ブログキッド」
http://kid.blogasp.jp/ まで**

Text by 西村将浩（編集部）

Topics3

『桃天使』PSPで再降臨！

PSP『dancingbladeかってに桃天使！』発売！

■メーカー：コナミ　■機種：PSP　■06年3月16日発売予定　■予価：3990円（税込）

『dancingbladeかってに桃天使！』（以下桃天使）は、98年にPSで発売されたインタラクティブアニメ作品。続編『桃天使Ⅱ』や、DCで『完全版』が発売されたので、読者の中には覚えている人も多いだろう。主人公とヒロインの桃天使こと桃姫、お供のお狗やキジメが繰り広げるドタバタ劇が楽しく、作画もハイクオリティ。桃姫の桑島法子をはじめ、緒方恵美など、声優陣も豪華な作品だ。今回そんな『桃天使』がPSPで復活する。

今回リリースされるのは、DC版『I完全版』をUMD規格にしたもので、移植にあたって「いっき見モード」を新設定。これは以前は繰り返しプレイが必要だった4人のベストストーリーを、最初から楽しめるモード。もちろん、これまでのように選択肢を選んでストーリーが変化する「インタラクティブ」モードはそのままなので、初めての人はこちらでのプレイをお薦めする。これでいつでもどこでも桃姫たちに会える、というわけだ。またコナミさんのご好意でプレゼントをご用意！　詳細は次ページにて！

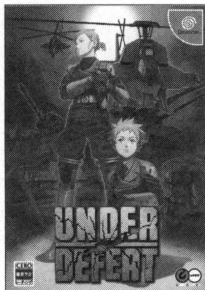
Text by 西村将浩（編集部）

4月号（No.24）読者プレゼント

2006年3月31日 消印有効

今回はメーカーさんのご協力で、最新作『アンデフ』『ラジルギ』『桃天使』『ショクシ』『虫姫さま』プレゼント！　また「ドリキャス」「学園ゲーム」に関係するものも集めてみました。ご希望の方は、巻末のアンケートハガキに欲しい賞品と必要事項を記入して、奮ってご応募ください。

G.revさん ご提供

❶ドリームキャストソフト
『UNDER DEFEAT』

ミリタリー感覚あふれる正統派STG！戦闘ヘリの破壊力を体感せよ！

マイルストーンさん ご提供

❷ドリームキャストソフト
『ラジルギ』
アーケード版ポスター付

アニメ調の世界で戦う、ポップな電波系STG。熱きSTG魂を受信しよう！

コナミさん ご提供

❸PSP用UMDビデオ
『dancingblade かってに桃天使！』
❹グッズ
『dancingblade かってに桃天使！』
特製カレンダー

PSPで楽しめる、高画質インタラクティブアニメ！未体験の方はぜひ！

HORIさん ご提供

❺装着型食事装置
『ショクシ』

「オレコマンダー」に続く、「ペリボーグ」シリーズ第2弾！　さらに豊かに広がるゲームライフを味わおう！

INHさん ご提供

❻攻略DVD+音楽CD
『THE SECRET LOVER
虫姫さま』

レコ姫も大人気の弾幕STG「虫姫さま」。完全攻略DVD、音楽CD、設定資料のセットです！

蓬莱裕道さん ご提供

❼ドリームキャストソフト『シーマン』
❽PCエンジンソフト『ときめきメモリアル』

各1名様

北海道　コマイヌさん ご提供

❾プレイステーションソフト（CDのみ）
『学校のコワイうわさ　花子さんがきた!!』
❿プレイステーションソフト（CDのみ）
『m　～君を伝えて～』

各1名様

長崎県　松尾匡さん ご提供

⓫ドリームキャストソフト
『コンフィデンシャル　ミッション』　1名様

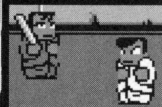
吉岡まさひとさん ご提供

⓬ドリームキャストソフト
『スピリット　オブ　スピード1937』　1名様

編集部 提供

⓭「ドリームキャスト」本体
⓮グッズ「ドリキャスポケットティッシュ（2個セット）」※みどりさん提供
⓯図書カード（1000円分）

良作ぞろいのDC本体をプレゼント！
ぜひ保護してください

各1名様

ハード：FC　メーカー：テクノスジャパン
ジャンル：ARPG　発売日：89・4・25　価格：5900円
妄想エンジンエクステックス
第壱拾壱回
ダウンタウン熱血物語
波多野ユウスケ
ハァ
ハァ
ハァ
…ダチだった
お前が黒幕か…
クク…
－冷峰学園・屋上－
もうウンザリだったのさ…
君の後ろばかり見てるのは…
どーいう
つもりなんだ
…やまだ！
だから俺は一人で
冷峰学園へ行き…
『仲間』を作って…
地位も築き上げた
冷峰
誰にも負けない力を
手に入れるために！
だが、どいつもこいつも
使えない奴らばかりで
結局…何かが足りなくて…
たった2人に
このザマだ…
クク…
なぁ…俺にはあと
何が足らない…？
※今回はFC版とGBA版を基に妄想を加えていますので
実際のゲームとは多少異なる部分があります。

くにお
はせべ「くにお を おうえんするわ♡♡♡♡
ぜったいまけないでね♡ やくそくよ
何が俺に・・・
足りなかった？
!?
ゴゴゴ
くにお・・・俺は本当は お前が羨ましかった・・・ お前になりたかったんだ
見てくれよ、この技を・・・ お前の「まっはぱんち」にも 負けてないだろ・・・？
ゴゴ
やまだ・・・！
これで今こそ お前を倒し・・・ 全てを手に入れる ・・・そして・・・
次のゲームは 「熱血硬派 やまだくん」 だ！ ククク・・・

※「やまだのじゅつ」は、FC「時代劇だよ全員集合」GBA「熱血物語ex」などでは実際に出てくるので是非プレイしてみてください。使えば友達を無くします。

※ごだいは谷花高校・ごうだは宝陵高校の頭です

妄想後日談
コロコロの「おれは男だ！くにおくん」を全巻揃えてました。
小学生向けらしい元気な下ネタと、強引でハイテンションなギャグが秀逸。
ブックオフで見つけたら即確保です。

「電気用品安全法」緊急レポート!

電気用品安全法でレトロゲームが終わる日!?

この春、01年に施行された「電気用品安全法」の猶予期間が終了する。この法律による規制で、中古ゲーム機の販売や購入ができなくなる可能性が高まっているのだ。マスコミでもほとんど取り上げられず、家電という別方面からあおりを食らったような感のあるこの規制。どんな内容で、これからどのような状況になっていくのだろうか? 行政、メーカー、そして販売店に疑問をぶつけてみた。

Text by 昼間たかし

レトロゲーム機は禁止トンデモ法の内情とは

今年4月以降、レトロゲーム機本体の販売が法律によって禁止される可能性が強まっている。その危機を呼んでいる法律が、01年に施行された「電気用品安全法」(以下安全法)だ。この法律は電源を使用する電気製品のうち、指定された発火や爆発などの危険がある450品目について、安全基準を定め、事業者には検査機関での審査、および合格製品には「PSEマーク」をつけて販売することを義務づけたもの。「PSEマーク」のない製品、つまり安全法に適合していない電気製品を製造・販売・輸入した事業者に対しては、最大一億円以下の罰金刑を設けるなど、罰則は非常に重い。

この法律が施行されたのは01年4月(つまり法案自体は成立)。すでに市場に流通していた商品は、5~10年の期間に限り販売または販売目的で陳列する猶予期間が認められていた。そのうち5年に指定された製品の猶予期間終了が、今年3月末に迫っているわけだ。

この規制対象としてゲーム機が含まれている。ゲーム機の場合、ACアダプタを内蔵したほとんどの機種、すなわちSSやPSなどが該当する。今年4月以降、店頭でこれらのゲーム機を販売することが違法となってしまうのだ。

さらに、被害を受けるのはゲーム機だけではない。特に被害を被るのは音楽業界だ。シンセサイザーなどの楽器やアンプ等の機器、さらにはテレビやビデオデッキ、各種プレーヤーも対象となってしまう。往年の名器といわれるオーディオ機器やベータデッキも、入手困難になってしまうのではないかと、危ぶまれている。

そもそも経産省では、この法律を消費者の安全保護のためとうたっているが、それにも疑問が残る。安全法以前に施行されていた「電気用品取締法」で定められていた安全基準との違いが明確でなく、PSEマークが付与されているからといって、それ以前の機器より

安全とは一概に言えない（現にPSEマークを付与された製品が〝発火の危険〟を理由に回収された事例も発生している）。

さらに、この法律は明らかにリサイクルが重視される、社会の流れに逆行しているとの指摘も。安全法によって中古販売店が抱えている在庫は、廃棄処分するしかなくなる。もちろん、現行の安全法に適合する形で部品の換装や再審査を行って、新たにPSEマークを付与すれば問題はない。だが、町のリサイクルショップに、そのような設備やノウハウを整えろというのは、どだい無理な話である。後述する経産省担当者は「**中古店の首を絞める気はない**」と発言していた。だが、経産省が、そうした中古店の実情を知ったうえで発言しているとは到底思えない。

まさに今、中古電器市場を揺るがしている一大騒動。その中でも本誌読者たちが愛好するレトロゲーム機はどうなるのか？　経産省、そして各メーカーや中古販売店などの状況を報告する。

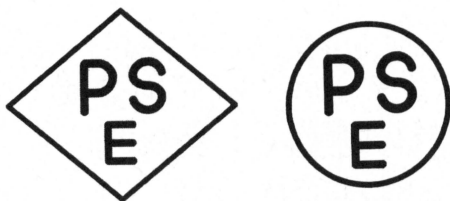
「電気用品安全法」は本当にレトロゲームを終わらせるのか？

感電や火災の危険がない製品は対象外？

そもそもネット上での情報が先行しているこの問題。担当省庁である経済産業省は、ゲームハードをどのように認識しているのか、確認すべく同省を訪ねた。対応してくれたのは、商務情報政策局消費経済部製品安全課の角井和久課長補佐。まず、この法律に該当するゲーム機は具体的にどれなのか、製品名を尋ねたところ、次のような答えをもらった。

「**ゲーム機自体は、〝電気遊戯盤〟として該当します。ただ、（どの製品が該当するかは）それぞれの製品をお持ちになっていただかないと個別にはわかりません**」

該当する器具については〝政令〟にて指定している、という角井氏。安全法を担当している製品安全課でも、世間にどんなゲーム機があるのかは把握しておらず、調べたこともないという。さらに、「あくまで個人的な見解」としながら、あまりゲーム機を見たことがないと話してくれた。ただ、ファミコンのACアダプタが外付けであることは知っていたらしく、安全法で規制の対象になることを語った。

「**実際に各ゲーム機が安全法の対象になるかどうかは、実際に〝この機器が安全法の対象になるのか？〟と問い合わせがあった場合、きちんと対応しているはずで**

左が特定電気用品が適応していることを示すPSEマーク。右が特定電気用品以外のPSEマーク。ゲーム機は右の特定電気用品以外の電気用品となる

す」

ただ、パソコンが規制を受けず、ゲーム機のみが規制を受けるのは納得し難いところ。一体パソコンとゲーム機の区分を、どう考えているのか？

「いろいろな組み合わせがありますよね。法律が定める単純な機器ならよいのですが、こういった機器は遊戯機なのか、パソコンに遊戯機能がついているのか、判定が微妙なところがあります。仕様書などを見せてもらわないとわからないですね」

では、なぜパソコンが安全法の指定から除外になっているのか？

「パソコンだけが除外になっているわけではありません。電気用品はゴマンとあるわけで、そのうちの450品目を指定しているにすぎません。製品の指定は〝感電・火災等の発生のおそれがあるもの〟という要件で行っています」

とはいっても、パソコンでも感電や火災の危険はあると思うのだが……。

ゲーム文化の発展より消費者の安全が優先？

この法律によって、ゲームハードによっては、プレイ自体ができないゲームが多数出る可能性が高い。経産省をはじめ、政府・地方自治体レベルで〝コンテンツ産業育成〟が政策の一環として行われている中、この法律がテレビゲームの文化的発展を阻害する可能性を想像できないのか？

「そういう、ゲーム的なものについて政策的に奨励しているかどうかは、私のほうでは知見がありません。ただ、私どもの見解としては、この法律は消費者の安全を確保するため、法律に定められた事柄を確実に実行する必要があるということです。（コンテンツ産業の育成については）知見がないので、お答えは避けたいのですが、産業の育成よりも消費者の安全を守るために、この法律は優先されると考えています」

とはいえ、これでは中古機器専門店の首を絞めることになるのではないか？

「われわれは、首を絞めることを意図しているわけではない。制度が変わることによってそうした事業者がつぶれていい、なんて思っているわけありません。ただ、そのことにどう思うと聞かれてもお答えはしかねます。どうすれば法律に抵触しない販売が行えるのかについては、販売事業者から問い合わせがあればお答えしますよ」

それでは、ゲーム機を公然と販売するにはどのような方法が考えられるのか？ と尋ねたところ、驚いた様子で話してくれた。

「まあ、安全法から除外すればできるかと思いますけどね……」

ゲームユーザーとの溝を埋めることを願ってインタビューに望んだつもりだったが、その隔たりは大きかったようだ。

中古ゲーム販売店も多い秋葉原。ここでのお宝ハード発掘が、もうできなくなるかもしれない……
（写真提供　デジタル楽しみ村）

メーカー・販売店・ヤフオク 混迷深める現場の行方

販売終了商品にメーカーは関与せず？

先に述べたように、ゲーム機が販売禁止となるのはACアダプタの問題が大きい。各種コントローラや周辺機器の製造販売で知られる「HORI」が販売しているACアダプタは、ファミコン・PCエンジン・メガドライブ（初代）などに対応している。

「現在販売しているACアダプタは、安全法の新基準に適合したものなので、問題ありません。しかし電源内蔵タイプのものは、当社の機器では対応できませんね」（開発部：大神さん）

やはり中古販売で流通するためには、再審査で認可を受ける、もしくは新基準を満たすようACアダプタや内蔵電源を改造することが必要なようだが、メーカー各社は対応策を考えているのか尋ねてみた。しかし、各社とも対応は親切ながら、回答は芳しくなかった。

まず「任天堂」は「**当社ではゲームハードは玩具にあたると考えます。玩具に関しての猶予期間は7年。今後の対応は検討中です**」との回答。「セガ」は「**現在検討中**」。PS2の該当型番まで教えてくれた「SCE」は新基準に満たない製品について「**すでに在庫もなく、今後も出荷しませんので……**」との回答。すでに販売を終了している機器であり、ACアダプタや電源部分の改造は、ユーザーサポートの範ちゅうを越えている、というところだろうか？

利用者は法律遵守を「ヤフーオークション」

さて、実際に中古ハードが流通しているネットオークションや中古販売店の動向はどうだろうか？

まず、「ヤフーオークション」を運営する「ヤフージャパン」に問い合わせたところ次のような回答が得られた。

「**ヤフオクを利用していただくうえで、当然法律を順守していただく必要があります。したがって電気用品安全法の対象になる機器を出品する場合も、オークションストアのように事業として利用されている出品者の方はご自身で調査の上、違法行為のないようにお願いしているところです**」。個人間の取引については「**法律で販売が制限されているのは事業として販売を行う場合であり、事業にあたらない個人間の取引は問題ないと考えています**」。

法律を順守という回答である。

内蔵電源タイプで、入手できなくなる可能性が高まるSSとDC。オークションで価格が高騰する可能性も指摘されている

大型中古販売店の販売・買い取りに変化

さて、続いては、中古販売店の動向である。地方を中心に店舗展開している「ハードオフ」では、すでにPSEマークのない商品について、販売・買い取りをお断りする告知が出ていることが、インターネットを通じてユーザーに知られている。また、新品も中古も扱う大型店舗「ソフマップ」でも、PSEマークのない商品の買い取りを2月末で終了している。

「スタッフとしてこの法律を認識しています。さまざまなところから〝影響が大きいのでは？〟と聞かれるのですが、当社が取り扱っている商品の中で、安全法の対象となるものは微々たるものなのです。なぜなら、当社で取り扱っている商品のうち、販売経過年数が1年以内のものが72〜80％を占めており、ゲーム機以外を含めても安全法の対象となる器具は、ほとんどありません。売上についても、数百万から一千万円のレベルにすぎないのです。しかも、中古ゲーム機はすぐ売れてしまう商品なので、在庫もほとんどありません。売れるうち売り切ってしまおうと考えています」

売れないなら無料で配布してしまうかも

ソフマップは「**中古ゲーム機は当社よりも、ゲーム専門店に多く流れているのでは？**」と話していた。そこで、専門店での状況はどうなのだろうかと、秋葉原のレトロゲームショップ「フレンズ」に話を聞いてみた。

「今のところ買い取りはやっていますが、（3月以降は）処分しなければならないものも出てくると考えています。売れなくなるゲーム機については、海外の業者に一括で引き取ってもらうことも検討してます」

これを機に、販売ができない中古ハードが、海外へ流出してしまう可能性を指摘する。

「オークションが活発になって、高値で取引されるのではないかと考えています。欲しい人は、今のうちに買っておいたほうがよいのではないかと思います」

その一方で、多量に在庫を抱えている一部の中古量販店などでは店頭に〝ご自由にお持ちください〟と置いておくしかなくなるのでは、という予測もしている。

「ウチみたいにどうにかしようとする店ならともかく、中古量販店ではゴミになってしまうので、そういう可能性もあります。場合によっては〝コントローラとケーブルお買い上げの方に本体をプレゼント〟なんてことも考えられると思います。ただ、それが法律に抵触しないか、検討しているところです」

考え方によっては、中古ハードを安価に手に入れるチャンスが訪れる可能性もあるといえる。

ところで、「フレンズ」はツインファミコンのアダプタを独自に製造販売した実績のある店舗。電源内蔵型の〝セガサターン〟などを、安全法に適合する形で改造しての販売は検討してないのだろうか？

「ツインファミコンのアダプタは、類似品のない特殊な物だから収支的に合っていたのですが〝セガサターン〟などの電源内蔵型の場合は、本体内部のトランス自体を改造する必要があります。それだと採算が合わないので、ちょっと無理だと思います」

安全法によって最も影響を受けると思われる同店だが、今後のレトロゲームが置かれる環境については、思ったよりも楽観的な観測を持っているようだ。

「大型の中古店が〝ご自由にお持ちください〟なんてやったら、目をつけられてしまうから〝買い取り不可〟のような対応をするのはわかる。私は、一般の人々も中古品を買うことができなくなったら、安全法自体が見直しになると考えています。今のところマニアしかこの問題をわかっていない状況ですから、そうした声が上がってくるのを待つしかないですね」

レトロゲームの未来はまだ、絶望の闇ではない。レトロゲーム愛好家にとって、この問題の動向はこれからも目が離せない。

「電気用品安全法」まとめ

■できなくなること
・PSEマーク表示のないゲーム機の製造や輸入
・PSEマーク表示のないゲーム機の店舗や通販での販売

■対象品
・電気ポット、電子レンジなどキッチン家電
・ドライヤー、アイロンなど一般家電
・エアコン、電気ストーブなど空調・暖房器具
・電動工具などDIY用品
・電動おもちゃ、テレビゲーム機
・ステレオ、ビデオ、テレビなどAV家電　　などなど…

※現段階ではPC、プリンタなどは対象外
※対象品は新品、中古関係なしで適用

■対象者
・対象は製造メーカーや販売店など業者
・オークションなど個人での売買は一応可能
（出品者が個人か事業者かどうかは、今年1月31日に経済産業省が出したガイドラインが存在）
・個人で所持し、遊ぶのは問題なし（譲渡も可能）

■平成18年の猶予期間終了で影響を受ける可能性があるゲームハード（電源内蔵機）
○プレイステーション（PSone除く）
○プレイステーション2
（SCPH-10000～30000・35000GT。ただし30000は対応品が混在し、本体背面にPSEマークが有るものは販売可）
○セガサターン
○ドリームキャスト
○PC-FX
○3DO
○レーザーアクティブ

■平成20年の猶予期間終了で、影響を受ける可能性があるゲームハード（ACアダプタ使用）
○ファミコン（AVファミコン含む）
○ディスクシステム
○ツインファミコン
○スーパーファミコン（Jr.含む）
○バーチャルボーイ
○サテラビュー
○NINTENDO64
○PCエンジン
○PCエンジン コアグラフィックス（コアグラⅡ含む）
○PCエンジン CD-ROM^2
○PCエンジン SUPER CD-ROM^2
○PCエンジン DUO
○PCエンジン DUO-R（DUO-RX含む）
○PCエンジン スーパーグラフィックス
○セガ SG-1000（1000Ⅱ含む）
○セガ マークⅢ
○マスターシステム
○メガドライブ（2／メガCD／メガCD2／32X含む）
○ワンダーメガ（ワンダーメガ2含む）
○ネオジオ（ネオジオCD／CD-Z含む）

※ゲームボーイ、ゲームギアなど、ACアダプタ使用可能な携帯機に関しては不明
※ぴゅう太、FM Townsマーティーなど、PC色の強いハードに関しては不明

【2006年2月15日現在　編集部調べ】

レトロハードの明日はどっちだ!

緊急レポートとして今回の記事をお届けしたわけだが、多くの方が何でこんな状況になってるの？　と驚かれたことだろう。

施行された法を守る立場でしかない行政。検討を始めたメーカー。販売を自粛する大型店と、打開策を探すショップ。そして各ゲーム専門誌。どこも明確な答えは出せていない。いつのまにか法案が通り、猶予期間に沈殿していた問題が浮上を始め、ようやく世間が気づき始めた段階だ。さまざまな情報が飛び交い、複雑怪奇な状況になっている。

今回の記事も問題の核心へ触れるには至っていない。「門をたたいて返事を待つ」状況にとどまる結果となった。

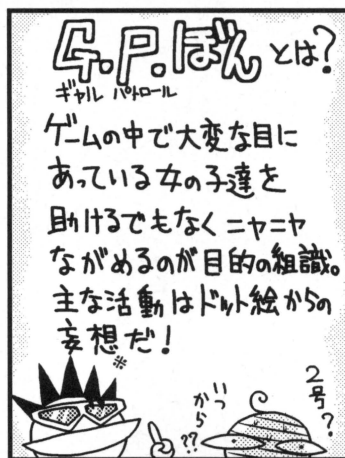
確かに電気機器の安全性は重要である。しかし世界に誇れる文化になりつつある、ゲームという資産を「安全」という法律のあおりで つぶされてしまってよいのだろうか？

古い作品に触れられない。それは文化にとって悪影響でしかない。

音楽業界など、他の分野でもこの「安全法」に大きな衝撃が走っており、ゲームにとどまらない巨大な問題となりつつある。

編集部では引き続きこの「電気用品安全法」がゲームに与える影響に注目したいと思う。　（編集部）

読者の皆様の「電気用品安全法」に対するご意見を募集しています。
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社　ユーゲー編集部
Eメールでの投稿も可。ug@microgroup.co.jp まで

※エンジンコアグラフィックスとはかぶらない方向で♡

G.P.ぽんズのギリギリGAME OVER

第1回 "奇々怪界・月夜草子(SFC)"

雑君保プ

雑君保プ（ざっくんぼっぷ）	藤子先生ごめんなさい。

All are for the sake of FAMILY COMPUTER.

「全ファミ。」らしく、〝ファミコンでできる楽しいこと〟をやっていきましょう。新コーナーで明かすファミプロの半生も愉快ですよ。

支：今回の打ち合わせ模様は、都内某所にある私オススメの喫茶店からお届けします。

山：なんだか昭和の香りが漂う喫茶店ですね。そういや学生の頃にこの近くの歯科大の病院へ通院してたんですよ。そこで歯科医のお姉さんと仲良くなったりして。楽しかったなー。

支：ほほう、若者らしい話ですな。（※この部分、あえて控えめで書いたんだから、勝手に編集してカットしないように！）

山：（前号の仕返し!? 話さなきゃよかった）ところで前号に大人の事情で掲載したファ美のマンガ、えらい人気ですよ！

支：そういうことなら、これから毎回、大人の事情を用意してくださいよ。コーナー名は「ユーゲーのオトナの事情」とか。

山：「オトナの事情」って、事故なんですけど。

支：つーことで波多野さん、次回のファ美4コマネタは『SPOT』か『ボコスカウォーズ』でよろしく。『キョロちゃんランド』もいいけど、山本さんが嫌がるからさ(笑)。

山：なにかと『キョロちゃん』載せようとするし……。そうそう、前回のコーナーリニューアルに、こんなおたよりが来てますよ。

●これからは「名品館」と「マニアックファミコン」の2つでいくんですね！ 楽しみです。
（東京都 緋室幸伸）

支：今回は「名品館」だけですが、「マニアックファミコン」もまたやります。新ネタがたくさんあるので、コーナーも追加しますね～。

●新コーナーで扱った『ビジネスウォーズ』、存在すら知りませんでした。ファミコン恐るべし。あとコーナーが増えてもページ数は一緒なのが不満。増ページしてください。
（静岡県 シンヤ）

支：ページ数は一緒で原稿料増がベストです。

山：……。僕としては、以前に人気だった「魔法大作戦」（※）を復活させたいんですよ。不定期でもいいからやりませんか？

支：「魔法大作戦」は奥山さんの一代芸ですし、やるなら「〇〇大作戦」かな。毎回〇〇の部分を変えてひとつの要素に限定して遊ぶとか。

●ファミコンを所有したことはないのですが、『大航海時代』の記事はストレートに私の好みです。SLGの遊び方は無限大ですよね。
（埼玉県 銀鶏好）

支：そうなんですよ。わかっていただけて「光栄（コーエー）」です。

※……魔法使いキャラだけを使って、RPGやSLGに挑戦する人気企画。「マニアックファミコン」も“魔物大作戦”なんてパロディネタをやってました。

イラストレーション：波多野ユウスケ

◎楽しいとこだけ遊べばいいじゃん！◎

キラッと光る名品館

2本立て！

ファミコンの面白いところだけを突き詰めて、その遊び方を紹介するコーナー。今回はハイスコアを追求するゲーム2本を紹介。

その1

激突四駆バトル
■メーカー：アイレム
■ジャンル：ACG
■発売日：89・11・17
■価格：4800円

筆者の気が確かなら、『激突四駆バトル』を始めてから30分もしないうちに、「ゲーム序盤のヘボい四駆でどこまで進めるか」という「マニアックファミコン」向けのプレイをしていた。タイトルの割に敵車との激突具合がしょぼく、自己満足に走った結果である。

このようなろくでなしを生み出さないためにも、最初に本質を言い切ってしまおう。**本作はハイスコア狙いのゲームである。**

ゲームの内容自体は単純明快。フィールドを走り回る敵車に激突して相手を破壊させるか、壁や障害物へ吹き飛ばして爆発させていく。一定数の敵車を破壊すればステージクリアだ。

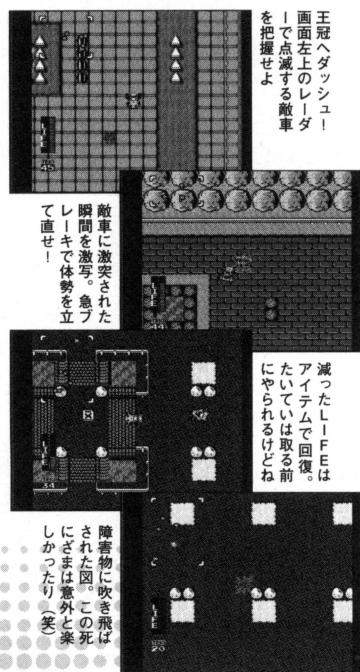
しかし、本作は破壊活動が目的のゲームではない。「あれあれ？ゲームタイトルと違いますよ?」と破壊大好きっ子のみなさんは思うだろうが、とりあえず最後まで読んでほしい。

敵車を破壊すると、フィールドのどこかに得点アイテム（フラッグ）が現れる。フラッグは、5台の敵車を破壊すると王冠に姿を変える。**この王冠こそが真の主役で、点数は何と敵車破壊20台分！** ステージクリア時、獲得した王冠の得点が加算される楽しさを味わうべく、とことん王冠を狙ってほしい。

王冠獲得のライバルは誰あろう敵車たちである。不意に点滅し始めると、**自車よりも大事な王冠へ突進し、そのまま奪いとってしまうのだ。**しかも憎たらしいことに、王冠を奪い取った後、敵車は急減速する。「**任務完了。あとは激突してくれて構わないよ**」と言わんばかりだ。明らかに**タイトルの「激突」をダシにした挑発**である。ここまでされれば誰だって王冠を取られたくないだろうし、自分で取りたくもなるだろう。実にあっぱれなゲームの作りだ。

ゲーム終盤に至っては、王冠が出現した瞬間から点滅しだすせっかち者すら現れる。さらには王冠になる前のフラッグまで奪い去る始末。**お前らはタイトルを100回以上読み直せと言いたい。**それとも、王冠争奪が目的で激突は手段なのだから、タイトルを付け直せと言うべきか（無理だけど）。

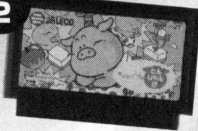
システムの説明だけで埋まってしまったが、ともあれ王冠争奪の駆け引きが熱い作品なのだ。

タイトル以外の部分が磨かれて光り輝く『激突四駆バトル』。あなたも目撃してみませんか？

王冠へダッシュ！画面左上のレーダーで点滅する敵車を把握せよ

敵車に激突された瞬間を激写。急ブレーキで体勢を立て直せ！

減ったLIFEはアイテムで回復。たいていは取る前にやられるけどね

障害物に吹き飛ばされた図。この死にざまは意外と楽しかったり（笑）

その2

落っことしパズル とんじゃん!?
■メーカー：ジャレコ
■ジャンル：パズル
■発売日：89・9・29
■価格：5600円

たいていの1人用ゲームを遊ぶ時は、モニターの向こうにいる制作者を意識するようにしている。堀井雄二氏の発言――「ゲームを作る時にはモニターの向こうにいるプレイヤーを意識している」――を逆にしただけなのだが、そう考えることで、ゲームジャンルにかかわらず、**制作者との心理的な駆け引きを楽しめる対戦ゲームとして遊べるようになる。**

たとえば「ここはこう遊んでね♪」というあからさまな意思を感じた時、「素直に遊ぶわけにはいかないね。こうやって遊んでみても面白かったよ」という具合にひねくれてみる。それが「マニアックファミコン」であり、ひとつのハードを遊び続けるコツだったりする。ひねくれ者ですみません。

さておき、『落っことしパズルとんじゃん!?』は、**各面のハイスコアを獲得すると最も楽しくなるように作られている。**ジャンルは違えど、『激突四駆バトル』と同じ**ハイスコアを狙うゲーム**なのだ。本作では心理的な駆け引きを行う余地も必要も一切ない（本誌No.14で本作をテキストエディタとして使った筆者だけで十分だ）。

ルールは実にわかりやすい。画面上に置かれた麻雀牌のうち、特定の牌を押して穴に落とせば面クリア。牌は押すことしかできず、また、裏返っている牌は押すことができないお約束だ**（写真①）**。

「全てはハイスコアのために。」

ひとつの面で落とせる牌の数は面ごとに定められており、落とした数が少なければ少ないほど、面クリア時の得点は高くなる。しかし、**各面で定められた数と同数の牌を落としてクリアすると、ボーナス得点がもらえる**のだ。

だから、面スタート時に確認すべきは、「この面はいくつ牌を落とす必要があるか」。**画面上に置かれたクリア牌と落とせる牌の数が違えば、クリア牌以外にも落とす牌がある**ということ。さらに、穴へ落とすと高得点をもらえる牌もあれば、落とせば1ミスになってしまう牌もある。それらの牌の動かし方を考えていくと、心底のめり込んでしまうだろう。

そんなプレイヤーに対して、制作者は恐ろしい罠を仕掛けてくる。**「得点を稼ぐ前に、ついついクリア牌を落としてしまう」**罠だ。

それを見破ってニヤニヤするのも良し、引っかかって苦い思いを味わうのもまた良しだろう。

さておき、本作のハイスコアを狙わせる姿勢は実に徹底している。ノーミスで面をクリアすればノーミスボーナス、特定の牌を落とせば、麻雀の役である「大三元」や「大四喜」などの役満ボーナスがもらえるという具合。各面の開始前に登場する**女の子も、「点数稼いでる？」と繰り返す**ほどだ。制作者自身がこのゲームをよくわかっているからこそ、明確なメッセージを打ち出せるのだろう。

① 四角いのが牌。右上が豚。右下の丸が"穴"

② 軽井沢の徳島県人会メンバー。阿波踊りはお手の物。センスが少し変

③ 軽井沢でテニスを真剣プレイ。持ち前の勝気で"ぐぬぬ"を打ち負かす

④ 美大を目指す受験生。スケッチに来た軽井沢で"ぐぬぬ"がスカウト

※写真②～⑦のコメントは制作者の「ぐぬぬ」以外、筆者の妄想です。実在する人物・団体・事件とは一切関係ありません。

いざ、制作者と尋常に勝負！

こんな制作者の手にかかると、パズル部分も自由自在。**「俺も結構やるもんだ」とプレイヤーに思わせるような面構成**が素晴らしい。

さまざまな仕掛けや罠の中で個人的に好きなのが、**「ただひとつのクリア牌を落とすためだけに、〝不要な牌で閉ざされた空間〟から脱出する」**面。いくつかのバリエーションが存在し、終盤にはこれの極まった面が登場する。詳しくは書かないが、クリアへの道筋を開いた時、プレイヤーは**聖書にある奇跡**を目撃することになるだろう。

ゲーム終盤はハイスコア狙いの面が減り、**制作者との知恵比べ**という様相を呈してくる。しかも、よほど自分たちの作った面に自信があるのか、**制作者自らがゲーム内に登場して、プレイヤーに挑戦状をたたきつけてくる**のだ**（写真⑧）**。単に出たがりなのかもしれないが。

全100面をクリアすると、ご丁寧にも**タイトルロゴまで変更された裏面**が始まる。もちろん、裏面らしく非常に難易度が高い。しかし、ハイスコアを狙わせるための作りはここでも貫かれており、全100面での得点がそのまま裏面に引き継がれるのだ。まったくもって筋の通ったゲーム作りである。

ハイスコアを狙わせる作りがきらっと光る『落っことしパズル とんじゃん!?』。みなさんも目撃してみませんか？

⑤

軽井沢に避暑で来ている外交官令嬢、カレン。3ヵ国語を使い分ける

⑥

旧家のご令嬢。カレンの軽井沢の友達で、カレンの別荘を訪ねていく

⑦

軽井沢合宿を率いる塾の先生。性格はお姉さま系で、〝ぐぬぬ〟の姉？

⑧

これが制作者〝ぐぬぬ〟。パジャマ好き？ 姉の写真を無断借用か？

ファミプロの履歴書

期せずしてファミコンと深い縁を持つに至った男の半生を、笑いで打ちのめしていくコーナー。

小学校の卒業文集に「将来はおもちゃ屋さんになりたい。みんなの笑顔が見たいから」と書いたら、ファミコン芸を切り売りするファミプロになっていた。そんな男の半生（主に反省）をつづっていこう。

子ども時代も集中力はなかったようだ。たとえば、漢字書き取りの宿題をする時の話である。漢字を順番に書いていくことがとにかく苦痛だった。そこで考えた。漢字帳の後ろ側からも書き進めて、「トンネル開通〜」などと言って遊ぶ。漢字を入れたマスを組み合わせて、デザイン漢字を作成する。漢字の「へん」や「つくり」だけ書いて、後から残りを書いてみる、といったあんばいである。

楽しい時間はあっという間に過ぎ、漢字も一緒に忘れていった（覚えていないとも言う）。ただ、漢字書き取りの下地があったからこそ、「スケルトンパズル」（※）の楽しさを知り、今やそれが趣味になってしまった。ファミコンが仕事になった今、落ち着きがなくてよかったと心底思う。

あと、漢字書き取りの意味をきちんと説明してくれなかった岡田先生、ありがとうございます。遊び心が磨かれて、立派なファミプロになれました。

（次号に続く？）

※……クロスワードパズルの一種。指定された枠に規定の単語を埋めていく。

筆者コメント： 副業が超多忙なのに、担当Y氏は「別の連載を持て」などと無理難題を要求してきます。でも原稿料がロボット現物だけなのは勘弁してください。

MECG外伝：恋パラ支部長とファ美のファミコン相対性理論

STAGE 03：他社製品との関係

君の妹…
ツインファミコンの
ツインくんだ！

…よろしく…
お姉ちゃん…

STAGE 04：高スペックツイン

今回も大人の事情のため
ツインのスペック紹介だ！
型番はAN-500R（レッド）
普段は無口だが、実は
ロードが遅いだけだ！

胸の本体では
ディスクとカセットが
切り替え可能だ！
名人も宣伝してたぞ

ファ美よりも全てが
高性能だが…
いかんせん
値段が高い！
持っていたら
お友達に自慢できるぞ

※定価：32000円

※ディスクのエラー音はマジでビックリするぞ

◎ユーゲー推薦◎

学園ゲーム入学案内

2006年度

私立ユーゲー学園

ようこそ学園ゲームの世界へ！

古今東西、さまざまな機種で学園を舞台にしたゲームが発売されました。
その中にはゲーム史に残る名門校から、トンデモ設定が跋扈する問題校まで、
バラエティ豊かな学園がそろっています。
これから紹介する学園ゲームは、当編集部がお薦めする個性派校。
その中からきっと、みなさんにふさわしい志望校が見つかることでしょう。
それでは2006年度、学園ゲーム入学案内のスタートです！

学園ゲームは青春の思い出です!!

学園ゲーム。『ユーゲー』読者の方々なら、きっと何らかの形で一度はプレイしたことがあるかと思う。ひと言「学園ゲーム」と言われても、思い出すゲームは人それぞれ。『ときめきメモリアル』のような恋愛SLGを思い出す人もいれば、『東京魔人學園伝奇』のような伝奇アドベンチャー、果てはFCの迷作『アタックアニマル学園』を思い出す人もいるかもしれない。このように機種もジャンルも幅広くわたりながら、どこかゲーム内容を身近に感じてしまうのは、やはり学生生活が多くの人の共通体験として、心の底辺に流れているためだろう。

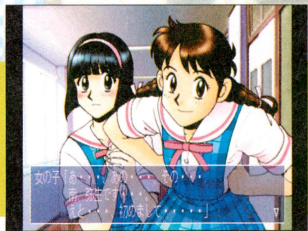
深夜ゲームで眠かった授業、大会出場を目指しグラウンドに汗水たらした部活動、テスト前の出題問題の情報交換、体育祭などの行事……などなど。学園ゲームをプレイしていると、自分が過ごした青春のヒトコマがフラッシュバックしてくる。その中にはきっと、甘酸っぱい恋の思い出もあるだろう。

今回、調査段階でリストアップされた学園ゲームは、家庭用機で約170タイトル。これはあくまで「学園がメインの舞台になっている」「タイトルに学園と入っている」「主人公やメインキャラクターが学生」といった作品を中心に調査した数字。これだけでもかなり多いのだが、「物語のイベントで学園が登場」「登場キャラに学生がいる」など、定義を広げたらそれこそ把握できないほどの数になることは間違いない。

そこで今回の特集では、数ある学園ゲームの中から、「入学」「部活」「体育祭」などキーワードを設定し、それにつながるゲームをセレクトしてみた。またなるべくオリジナル性を重視し、アニメやコミックなど原作付ゲームは少なめの紹介にしている。

この特集があなたの楽しい出来事を思い出す、きっかけになれば幸いである。

学園は出会いの場所。さまざまな出会いがプレイヤーを待っている（写真左・PS版『トゥルーラブストーリー』）

時にはお互い激しくぶつかりあい、バトルに発展することも（写真右・PS版『私立ジャスティス学園』）

学園ゲームならではの部活動も魅力のひとつ。時にはそこから恋が芽生えることも!?（写真左・SFC版『蓬莱学園の冒険！』）

学園はイベントの宝庫。とんでもない出来事がプレイヤーを待ち受ける！（写真右・PS版『ときめきメモリアル』）

Text by 西村将浩（編集部）

特別図解 これが夢の「学園ゲーム」生活!?

学園ゲームは楽しいことがいっぱい！　そんなゲームならではの学園をイメージ化してみたぞ！

イラスト：神楽つな

現実感のあるファンタジー

学園生活最初のイベントが入学。これからどんな学園生活になるのか、期待と不安が混じった気分を味わった人も多いだろう。意外だがきちんと入学を描いている学園ゲームは少ない。その中から1本紹介しよう。

3月3日（金）
日直 山本 西村

PS・SS

エーベルージュ シリーズ

魔法と女の子の両方をゲット！

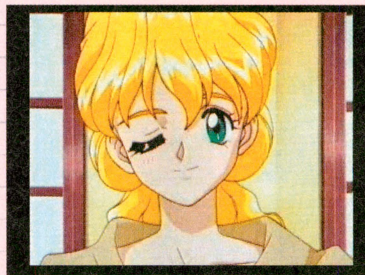
DATA

メーカー	タカラ
発売日	97・5・30
ジャンル	育成ＳＬＧ
価　格	6800円

異世界での学園生活は波瀾万丈ボリューム満点

パソコンで予想以上のヒットを飛ばし、満を持してコンシューマへと乗り込んだ『エーベルージュ』。科学と魔法の混在する世界「ワーランド」を舞台に、プレイヤーは魔法学園に入学して創造魔法を修得、ワーランドを滅びの呪縛から解放することが使命となる。シリアスな異世界ファンタジー的バックボーンではあるが、プレイしてみるとまったく別の感覚。いたって日常的な雰囲気の中で繰り広げられる、ほのぼのとした恋愛仕立ての育成ＳＬＧだ。主人公は入学した時に同室になる寮生を紹介されるのだが、それは世界を救う大事な出会いになる。ゲーム中、実際には世界救出そのものはそれほど重要視されていなく、気軽に同級生たちとの恋愛や友情を体験していけばそれでいい。授業でパラメータを上げながら多彩なイベントを満喫する、そのなじみやすいスタイルが多くのプレイヤーに受け入れられた。

『エーベルージュ』の魅力は、ほかの同系作品を大きく上回るボリュームにもある。学園モノといえば3年間が定番だが、本作品では初等部編2年、高等部編3年の計5年間を過ごすことになるのだ。キャラも多く、ヒロインだけでも12人、ストーリーに関係するサブキャラを加えると24人にものぼる。キャラの描き分けもしっかりしており、成長するまで性が確定しないヒロインまで存在する。しかも、バラエティに富んだイベントが膨大に用意され、決してダラダラとした感はない。学校行事内での行動選択の自由度も非常に高く、学園生活はいつもにぎやか。後発の他作品を含めても、このタイプの作品の中ではトップクラスの学園バーチャル度と言えるだろう。また、高等部へ進学した際にキャラグラフィックが一新され、ヒロインはグッと大人びて登場する。「友情が愛情に変わるとき」、そんなドキドキする高揚感も本作品ならではだ。

なじみやすいながらも、他作品と一線を画す『エーベルージュ』は、続編にもそのコンセプトが受け継がれていった。『2』では、行動選択次第で命を落とす可能性もある、強いアドベンチャー色を導入。そして『スペシャル』では世界観をそのままに、より恋愛要素を充実させている。惜しくもビッグタイトルには成り得なかったが、着実に熱烈なファンを増やした『エーベルージュ』。ラジオやドラマなどの、積極的なメディア展開でも楽しませてくれた。

初等部で育んだ友情が、高等部で恋愛に変化。5年も付き合うのだから、同級生との絆は深い！

通学しなけりゃ始まらない!

学園に着いてからが学園ものではない。通学だって、学園ゲームには不可欠なテーマだ。電車に乗り遅れたり、悪友とケンカしたり、嬉し恥ずかし好きな人と登校したり……。今日も元気にいってきま〜す。

3月3日(金)
日直 山本 西村

PS2 金色のコルダ

一緒に通学して恋を奏でよう

DATA
メーカー:コーエー
発売日:04・3・18
ジャンル:恋愛SLG
価格:6800円

2人のハーモニーをクラシックに乗せて

『金色のコルダ』は、ネオロマンスシリーズの第3弾。ネオロマンスとしては初となる現代の学園もので音楽コンクールを舞台にした女性向け恋愛SLGになっている。ライバルの男子は美形ぞろい。競い合ううちに仲良くなり、毎日一緒に登下校もできてしまう。学園のプリンス的存在、柚木先輩ともなると「おはよう、乗っていくだろう? さ、どうぞ」と、車で一緒に通学するパターンも。下校時はともかく、登校時はほかの生徒も多い時間帯。そんな中、車で同伴登校なんてありですか?

恋愛要素だけでなくゲーム部分も凝っている。クラシックの名曲が多数収録され、「快活な」や「清く繊細な」といった解釈ごとに曲調も変わるので、聞いているだけでも飽きない。音楽と登校で深まる恋。青春は輝いている。

華道の家元の生まれで、裏がある性格が人気の柚木先輩。運転手付きの車での登校は圧巻

* * * * * * * * * *

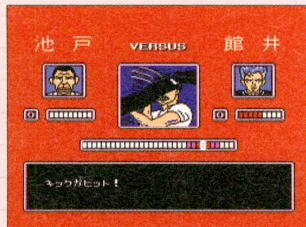
FC ゴリラーマン

不条理ケンカを制して学校を目指せ!

DATA
メーカー:ヨネザワ
発売日:93・4・28
ジャンル:テーブル
価格:6900円

ケンカに勝って退学処分を切り抜けろ!?

「週刊ヤングマガジン」に連載された、ハロルド作石原作の人気マンガをボードゲームにした作品。サイコロを振って出た目の数だけマス目を進み、ゴールを目指すというスゴロクゲームだ。主人公のゴリラーマンはプレイヤーキャラクターとして使用することはできず、ケンカなど特定のイベントになると登場する助っ人的な存在となっている。

カワイイ転校生と仲良くなるため、またあるときは生徒会長に選ばれるために、そして退学させられそうになるのを回避すべく、なぜか仲間や他校の不良学生とのケンカや腕相撲、ギャンブルなどで勝負して順位を競うという謎のゲーム内容。さらにパーティータップを使用すれば、最大6人参加の壮絶なケンカバトルが楽しめる(笑)。

退学処分撤回のためにケンカバトル! ゴリラーマンの助太刀があるとぐっと有利になる

Text by 卯月 鮎(フリーライター)/鴨原盛之(フリーライター)

平穏な授業の中にもドラマはある

学生にとって、学生生活といえばまず教室での授業の聴講だ。しかしたいていの学園を舞台にしたゲームは、授業風景を省略する。そこに正面切って挑んだのが、『高機動幻想ガンパレード・マーチ』である。

3月3日（金）
日直
山本
西村

PS

高機動幻想ガンパレード・マーチ

学舎に召集された学生兵士たち

DATA	
メーカー	SCE
発売日	00・9・28
ジャンル	SLG
価格	5800円

おまえとおれとは同期の桜

　学生の本分は勉学であるという建前をよそに、たいていのゲームは勉強以外の部分、遊びや会話に主眼を置いてきた。特に学生生活の大半を占める授業は一枚絵の教室の背景に主人公のぼやきぜりふを重ねて終わり、休み時間と放課後と休日にほとんどを割くというソフトが多い（ミリタリー系ゲームのブリーフィングはまた別の話である）。

　学習という要素を重視した『卒業』『ときめきメモリアル』も授業はコマンド一発であり、やはり作業である点は否めない。

　しかし『高機動幻想ガンパレード・マーチ』は、あえて授業という省略されがちな要素を、よりゲーム的に取り込んでいる。

　それは本作の強引とも言える舞台設定——謎の生命体「幻獣」と人類の攻防戦が続く世界で、日本の防衛のために全国から少年少女が熊本の戦車学校に徴兵される——によって成り立っているとも言える。

　本作でプレイヤーは、規則正しい生活を送ることが求められる。毎日起床後は定時までに教室に滑り込み、教師のホームルームと授業を受け、さまざまな訓練をこなしていかなければならない。そうしなければ、教師から説明される戦闘のテクニックや現況などの重要な情報を聞き逃す恐れがあるし、戦場に出ても能力不足でボコボコにやられて、自機や仲間を失い、戦況をどんどん不利にしていってしまうからだ。

　ただし本作のシステム上、サボりまくることも可能だし、慣れないと自機の修理や能力不足を補う訓練時間を増やすために、授業をサボらないと追いつかねえよ！　という事態に陥りがちである。ただ授業に出ていればいいというわけでもないし、勝ち続けると逆に激戦区に放り込まれる可能性があるので、ほどほどに負けることも重要。要は「最後まで生き残れ」ということであり、交友や恋愛などとともに、臨機応変に立ち回らなければいけないのが本作の醍醐味である。

　しかし何よりも授業らしいのは、リアルタイムで動き回るクラスメイトたちのグラフィックだろう。机を並べて勉強し、休み時間に雑談していた同級生が、戦況が悪化するとひとりずつ消えていき、教室がガランとし始めるのが痛切に感じられ、約2カ月間というプレイ期間に、入学から卒業までの出会いと別れの雰囲気が凝縮されていると感じられる。

担任教師が銃を持っているという点を除けば、至って普通の教室の風景である

固い頭をほぐす、リフレッシュのひと時

1日に何度も訪れる至福の息抜きタイム、休み時間。たわいない会話から、恋愛に発展するかも？　と淡い期待を抱かせるお誘いまで、あらゆるイベントが待ち構えている。少なくともゲームの世界では確実に。

3月3日（金）
日直
山本
西村

PS

To Heart

春、恋は何気ない日々から始まった

DATA

メーカー：アクアプラス
発売日：99・3・25
ジャンル：AVG
価格：6800円

丁寧な描写が生み出した理想の学校生活

もともとはPCでリリースされ、多くの人間を戻れない道に引きずり込んだ罪作りな作品、それが『To Heart』だ。メイドロボや超能力や魔法はあっても、あくまで設定の大筋は普通の高校生活。ただ、そこにあったイベントの数々はあまりに現実に近く、同時に「こんな学校生活を送りたかった！」と思わせるだけの力を持つものだった。

春、日差しが暖かくなった進級前の頃から修学旅行の時期まで、新しい出会いが数多く待っている季節が本作の舞台。学内で出会う女の子たちは完璧ヒロインではないし変わった子も多いけれど、全員が活き活きしている。それを感じさせるのが、ちょっとした休み時間の会話や、それに対する反応だ。現実にありそうながらキャラの特徴がよく出ている日常の何気ない風景。ある子はぶつかってきて明るく笑いかけ、ある子は素直な態度を見せず、またある子は「志保ちゃんニュース！」とか騒ぎながら教室でウソ臭いうわさ話を語っている。こんな小さなイベントの積み重ねでキャラを確立し、自然に「この女の子をもっと知りたい」と思わせる展開の上手さは、今見ても全然色あせない。目立ちこそしないが、こうした丁寧な日常風景の描写こそが、暖かくも優しい学校生活を演出するとともに、女の子たちを輝かせているのだ。

もちろん、長く人気を集めている理由は、心地良い学校生活だけが理由ではない。ずっと続くかと思われた平穏な日々が何かによって崩れたとき、主人公や女の子はどう行動するのか…。このドラマチックなストーリー転換もポイントだ。難題というヤマ場を乗り越えるからこそ、ハッピーエンドにもありがたみがある。これを見事に体現した、マルチのストーリーが「感動できる」と評判を呼んだのはご存知のとおり。メインヒロインに負けず劣らず人気だったのだから、その圧倒的な支持率がわかるというものだろう。いや当時は本当にすごかった……。

なお本作は、ミニゲームの出来が非常にいいことでも有名。特に横STG「お嬢様は魔女」はスコアアタックがやたらに熱く、硬派シューターのプレイにも十分堪えうる内容。個人的にはなぜかFC風の効果音が随所に使われた固定画面ACG「Heart by Heart」も単純ながらつい何度も遊んでしまう魅力があり、オススメだ。

休み時間ならではの1枚ということで「志保ちゃんニュース！」を。信ぴょう性に期待してはいけない

Text by 冨島宏樹（フリーライター）

噂のアイツはニューヒーロー

主人公やヒロインが転校生というのは、学園ゲームによくあるお約束。突然嵐のようにやってきて、決まり切った学園の日常を変えてしまう。「今度の転校生は男子？　女子？」。うわさの的になってみないか？

3月3日（金）
日直　山本　西村

PS

東京魔人學園剣風帖

魔人學園でディープな1年を

DATA

メーカー：アスミック
発売日：98・6・18
ジャンル：AVG
価　格：5800円

ジュヴナイル伝奇に転校生は欠かせない

転校生が超人的な《力》に目覚め、仲間とともに東京を守るために戦う。本作は、4月に転入してから卒業するまでの1年を描くジュヴナイル伝奇。各章は前半のAVGパートと後半のSLGパートに分かれる。AVGパートでは、8種類の感情＋無反応で相手の言葉に返答し、好感度を上げ仲間を増やしていくのだが、登場する高校生はクセある面々ばかり。トラブルメーカーの新聞部長アン子こと遠野杏子、瓶底メガネのオカルト研部長・裏密ミサ、花札賭博に明け暮れる村雨祇孔、正義の味方「コスモレンジャー」として活躍する3人組……。これだけ濃いメンバーが一堂に集まるのは、学園ものならではだろう。修学旅行や卒業式と季節の行事も満載で、学生らしさもたっぷり。一生の思い出になる1年を仲間と過ごそう。

美人担任のマリア先生。同級生の葵と並び、男性諸氏のあこがれの的なのだが……

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

PS2

九龍妖魔學園紀

學園の地下には遺跡が広がる

DATA

メーカー：アトラス
発売日：04・9・16
ジャンル：ジュヴナイル伝奇
価　格：6980円(通常版)

転校生の正体は《宝探し屋（トレジャーハンター）》！

本作の《転校生》とは閉塞的な学園に風穴を開ける異分子だ。《宝探し屋（トレジャーハンター）》の主人公は、天香學園の地下に眠る超古代遺跡の《秘宝》を求め、《転校生》として潜入する。仲良くなった同級生の皆守や八千穂と一緒に、遺跡を探索するものの、彼らの前には《生徒会》が立ちはだかる……。『魔人學園』の今井秋芳監督が新たに手がけた、センスの塊のような本作。日本神話とエジプト神話を混ぜた遺跡のユニークさは圧巻だ。ゲームとしてはSLG風バトルがメインだが、昼間の学園生活も捨てがたい。無気力でサボり常習犯の皆守と屋上でだべる気だるい日常は『魔人』とはひと味違う。またステータスが「数学＝開錠能力」「化学＝爆薬の威力」と、成績表仕立てなのも面白い。學園＋遺跡＋転校生。この方程式を解くと、すごいことになる。

ドライな皆守だが、八千穂にだけは頭が上がらず引っ張り回される。意外にもカレー好き

Text by 卯月　鮎（フリーライター）

SFC

蓬萊学園の冒険！

巨大学園・蓬萊学園を捜索せよ！

DATA
メーカー：J-WING
発売日：96・4・19
ジャンル：学園ＲＰＧ
価格：7980円

巨大な学園島は、謎多い迷宮だった！

『蓬莱学園の冒険！』は、巨大な学園島という独自の世界観で人気だった作品。それをＳＦＣの学園ＲＰＧとしたのがこれだ。

蓬莱学園は、東京からはるか南海の孤島・宇津帆島に存在するマンモス学園。その生徒数10万人以上といわれ、数多くの校舎や教室のほか、学生相手の商店街から交通機関、自衛の軍事組織まで存在するケタはずれの学園だ。プレイヤーはこの学園の転入生。オープニングイベントになる転入シーンが強烈で、飛行機で島に向かっていた主人公。始業式に間に合わないことに気づくと、なんと上空からパラシュートで落とされてしまう。そして講堂の屋根をぶち破って、式に乱入するのだ。その後、学園新聞「ホースポ」の記者となった主人公は、スクープ記事を求め、仲間たちと広い島内で冒険を繰り広げることになる。ゲームシステムもよく練られていて、「狂的科学部」「路上観察学研」など個性的なクラブに入部することで覚える「クラブ技」が特に楽しい。登場人物や学園行事に、原作のテイストが上手に活かしてある点も高評価。ＳＦＣ末期のため知名度は低いが、現在でも学園ものとして十分に楽しめる一本だ。

この後、主人公は無理矢理「ホースポ」の記者になることに……

* * * * * * * * * *

PSほか

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

「エヴァンゲリオン」もうひとつの世界

DATA
メーカー：ガイナックス
発売日：98・4・16
ジャンル：ＡＶＧ
価格：6800円

※販売日、価格はPS版です。

大人気新世紀エヴァンゲリオンのサイドストーリー

『鋼鉄のガールフレンド』は、大ブームとなったアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」のサイドストーリー。ＷｉｎやＭａｃだけではなく、ＰＳやＳＳなど多くの機種で発売されたところが、「エヴァンゲリオン」の人気を物語っている。

舞台は実際のアニメと同じ第3新東京市。ある夜、謎の爆発が第3新東京市で発生。そしてその翌日、主人公碇シンジのクラスに霧島マナという女の子が転校してくる。霧島マナは碇シンジに積極的に接してきて、シンジも徐々に霧島マナに惹かれていくが、エヴァンゲリオン弐号機パイロットのアスカは、素性の知れないマナには近づかないほうがいいとシンジに忠告する。謎の転校生、霧島マナの正体とは……。

登場するキャラはほぼフルボイス。シンジとマナの淡い恋愛模様がファンに支持された本作品。本編のストーリーを追うことも重要だが、特定の場所へと移動することで発生するサブキャラとの短い会話から、各キャラの意外な一面を垣間見れたり、「エヴァ」世界を違う面から見ることができ、副読本的な意味合いが強いのも特徴。より深く「エヴァ」を知りたい人の必須アイテム。

謎の転校生霧島マナの声は、綾波レイと同じ林原めぐみである。林原めぐみファンなら要チェックだ

Text by 西村将浩（編集部）／リバース鈴木

同好の部員たちと、ワイワイやろう!

部活

学園生活にやる気と潤いを与えてくれるのが部活。運動部でライバルたちと競い、全国の頂点を目指すのもよし、文化部でワイワイやるのもよし！　ここでは部活が中心になっている作品を取り上げていこう。

3月3日（金）
日直　山本　西村

切っても切れない部活と学園ゲームの関係

学園ゲームにおいて部活動は、恋愛相手との出会いや主人公の育成の場所など、さまざまな場面で利用されている。ゲームによっては主人公を動かすための動機付けや、部員たちと共通の目的をもたせるための場所としても機能する。運動系・文化系をはじめとする、個性的な部活が用意されているのも特徴のひとつといえるだろう。

ゲームに登場する部活動は、大きく3タイプに分類される。ひとつが野球やサッカーなど運動系部活。こちらをテーマにしたゲームは、部員たちを操作して大会に出場、優勝を狙う内容であることが多い。今回の特集では取り上げなかったが、『SLAM DUNK』『テニスの王子様』など、人気スポーツコミックを原作にするゲームが多いのも特徴だ。ゲームに存在する変わった運動部としては、DC・PS2のAVG『After…忘れえぬ絆』のワンダーフォーゲル部、PS2の恋愛SLG『マイネリーベ 優美なる記憶』の乗馬部などが挙げられるだろう。入部すると当たり前だが、主人公の体力や腕力など、身体能力が上がることが多い。

お次は美術部や科学部など、文化系の部活。こちらをメインにしたゲームはあまりないが、新聞部が登場するSFCホラーAVG『学校であった怖い話』やPS2『此花』シリーズ、主人公が軽音部に所属するAVG『カナリア』などが存在する。また格闘ゲーム『あすか120％』シリーズでは、生物部や報道部所属のキャラが登場。報道部の「突撃！インタビューアタック」など、部独自の技を使用できた。文化系は入部すると、感性や知識などの能力が上がることが多い。

そして最後はオカルト研（『東京魔人學園朧綺譚』『久遠の絆』）やおやつ部（『ファイアーウーマン纏組』）など、ゲームならではの部活動。先に紹介したSFC『蓬莱学園の冒険！』は個性派部活の宝庫で、空想科学小説部、魔道書研究会など、この学園にしかなさそうな部活が多数用意されている。恋愛SLG『ときめきメモリアル』に登場する電脳部も面白い。ここに入部し活動すると、ゲーム内でゲームを制作することになる。そして完成したゲームは、実際にミニゲームとして遊ぶことができる。このほか、学園に購買部が存在し、アイテム購入のほかアルバイトをして自己資金を稼ぐことができる『星の丘学園物語 学園祭』も、ゲームならではの設定だ。

少し部活と離れるが「同好会」「サークル」というのも、学園ゲームではよく使われる設定。映研の自主映画撮影から巻き起こるサスペンスを描いたAVG『ダブルキャスト』は、大学サークルの雰囲気がよく出ている一本。またPSの育成SLG『ウィザーズハーモニー』は魔法サークル「ウィザーズアカデミー」を立て直すのが主題だった。このように部活と学園ゲームは、離して語ることができない存在なのである。学園ゲームで、新たな部活体験してみるのもきっと面白いはずだ。

【マヨ】「まず前提。将棋は、人間二人で行なって勝敗を競うゲーム。これはいいよね」

将棋部を中心に物語が進む『すぃ～とし～ずん』。本格的な詰将棋問題も用意されている

Text by 西村将浩（編集部）

FCほか

熱血高校シリーズ

かつての不良高校も、今は——

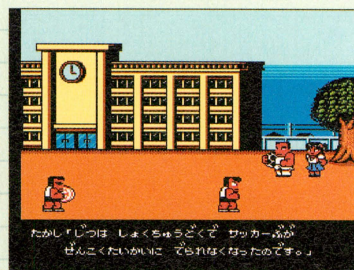
DATA
メーカー：テクノスジャパン
発売日：88・7・26
ジャンル：スポーツ
価格：5800円

※データはFC版『熱血高校ドッジボール部』です。

部活あり、抗争ありのツッパリ学園ライフ

かつては指折りの不良校として知られた熱血高校だが、近年では主将・くにお率いるドッジボール部などの活躍により、すっかり健全なイメージが定着してしまった。ドッジボール部以外にも、野球部、サッカー部もそれぞれ全国大会クラスの実力を持ち、また弱小ながらアイスホッケー部などのマイナースポーツも網羅しているあたり、かなり部活動には力を入れていることがうかがえる。とは言え「昔ながら」の不良が絶滅の危機に瀕している中、伝統ある不良校がまたひとつ消滅してしまうのはちょっと寂しくもある。

くにおたちは独自の必殺シュートや格闘技を駆使して戦い、日本のみならず世界にまで遠征していく。スケールが大きいかと思いきや、ご町内が舞台の作品もあって、何でもありのキャラ&世界観が「くにおくん」の魅力だ。近年、GBA『くにおくん熱血コレクション』(アトラス)やPC「なつゲー」などで復活しているのが人気の証拠だろう。

ちなみに、くにおのトレードマークである白ランは、代々熱血高校のNo.1のみ着用できるというモノ(初期のシリーズでは設定が異なる)。

『サッカー編』では、食中毒で倒れたサッカー部の助っ人として、試合に出場することに

* * * * * * * * * * *

FC・SFCほか

甲子園シリーズ

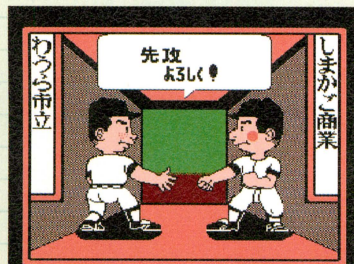
実在選手を操って優勝を目指せ！

DATA
メーカー：ケイ・アミューズメントリース
発売日：89・10・6
ジャンル：スポーツ
価格：5900円

※データはFC版『甲子園』です。

母校に栄冠をもたらす快感 君よ八月に熱くなれ！

高校野球ゲームの草分けとなるのが、この『甲子園』シリーズ。他の野球ゲームで「きよすく」「きたぽっぽ」など仮名が使われていた時代に、このゲームに登場する高校球児たちは、実名(ひらがな表記)が使われていることで話題となった。第一弾となったFC版では49校の選手がほぼ実名で登場しており、巨人の仁志選手や中日で活躍する谷繁選手など、現在プロ野球で活躍する元高校球児たちを操作できた。また、先攻後攻をじゃんけんで決定したり、デッドボールを投げたピッチャーが帽子を取って頭を下げたりと、細かな点が作り込まれているのも人気を集める要因となった。

本作はシリーズ化され、10本以上リリースされた長寿タイトルとなっているが、開発元や販売元が途中で変わったこともあり、毎回システムが大幅に変わる個性的なシリーズとしても知られる。1作目ではファミスタ的な操作性だったが、2からは全景の見える引いた画面に変化。4から登場したエディット機能は毎回強化されており、2002年度版『甲子園　紺碧の空』では、フェイスキャプチャを使って自分の顔をはり込めるまでに進化を遂げた。

名前は反転されているものの、母校の弱小野球部を使って甲子園を制覇できるのが、最大の魅力だ

Text by 池谷勇人／氏勝@烈風

PS

プリズムコート

バレーにかけた青春をゲームで体験？

DATA

メーカー	富士通パソコンシステムズ
発売日	98・2・26
ジャンル	育成ＳＬＧ
価格	6800円

部員を鍛え、励し合うたび、強くなる

『プリズムコート』はバレーボールをテーマにした育成ＳＬＧ。といってもバレーの知識はさほど必要なく、恋愛ゲームの要素を多分に含んでいるので、バレー初心者でも十分楽しむことができる。

プレイヤーは弱小・朝霧高校バレー部のコーチとなり、6人のメンバーを鍛え大会優勝を目指していく。あちこちで語りつくされてはいるが、最初はサーブさえまともに決まらないメンバーが練習や特訓により次第に高度な技を習得、ライバルたちに打ち勝っていく姿は、スポ根ものの王道とはいえ見ていてとても楽しい。またこれもお約束的な「稲妻スパイク」など、現実ではありえない必殺スパイクがいくつも用意されていて、試合場面を盛り上げる。

そしてバレーだけでなく、メンバーの学園生活がしっかり描かれている点も高評価だ。スポーツ一直線なメンバーが試験対策に悩んだり、体育祭での大活躍など、学園ドラマとしても秀逸。各所で起きるイベントが特撮やアニメのパロディになっていて、マニアのツボを刺激するのも心地よい。発売時、数ある育成ＳＬＧ中に埋もれてしまったが、今こそ再評価してもらいたい一本である。

ナツキ役の声優・長沢美樹が歌う主題歌もGOOD！ OPアニメもいいぞ!!

＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊

PS2

CROSS† CHANNEL ～To all people～

壊れた世界で言葉は発信される

DATA

メーカー	KID
発売日	04・3・18
ジャンル	AVG
価格	6800円（限定版：8800円）

崩壊した放送部がひとつになるまで

部長1人だけが活動する、結束を失った放送部。主人公で放送部員の黒須太一は、夏休みの部活動として部長が進める学園屋上のアンテナ制作に協力し、同時にバラバラになった部員の関係を修復するため行動を開始する。夏休み最後の日、放送部全員でラジオ放送を行うために――。

と、導入こそさわやかな学園モノっぽい本作だが、実は登場する人間も学園という舞台すらも、かなり特殊な状況。とはいえヒロインとの交流の中で太一はじめ放送部の面々を包む状況が見えてくるという構成なので、最初のうちは「よくわからない人や言葉が多いな…」程度にしか違和感はない。一定期間まで進めるとループする展開の中、ストーリーを進めるごとに放送部の面々が持つ心の傷、それを生み出した世界の姿が徐々に明らかになっていくのだ。

散りばめられた謎が最後にひとつの言葉で美しく収束するストーリーは上質のサイコサスペンスに近く、計算され尽くした展開の上手さに驚かされること間違いなし。張り巡らされる伏線とその回収の上手さは『Ｅｖｅｒ17』や『ＹＵ・ＮＯ』に似たものがある。見た目で「ただの学園モノ」と侮ってはいけない。

集合する放送部の面々。彼らが一丸となって行うラジオ放送の言葉こそが、ストーリーの根幹となる

Text by 西村将浩（編集部）／冨島宏樹（フリーライター）

DS

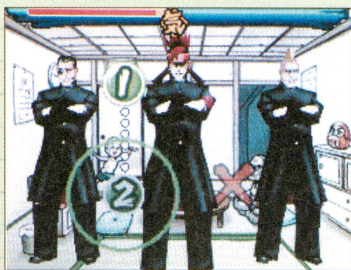
押忍！闘え！応援団

熱い応援をDSで響かせろ！

DATA
メーカー：任天堂
発売日：05・7・28
ジャンル：音ゲー
価格：4800円

心地良い疲労感すら生まれる1曲完全燃焼型

応援団である。熱血で男気でバンカラな漢の象徴、劇画調の彼らが街でトラブルに惑う人々を応援歌で励ませば、問題はたちどころに解決。受験は合格するわ選挙は受かるわ怪獣は倒すわ最終的には地球を救うわで、正しくストーリーを解説しているのにバカゲーの紹介にしか見えないのはなぜだろうか。だが、そこはさすが任天堂。ゲームとして見るとDSならではのタッチパネルを見事に活用しており、斬新ながら誰でも気軽に楽しめる音ゲーとなっている。

ルールはとてもシンプル。タッチパネル上に表示されるマーカーを曲に合わせてタッチ、スライド、回転させていき、最後まで演奏できれば応援成功（ステージクリア）だ。マーカーは出る順が決まっているため何度か繰り返して慣れていく必要があるのだが、この難易度調整が絶妙。練習するたびに少しずつながら確実に演奏時間が増えていく過程は、上達を肌で実感できる。やっとの思いでクリアし、次の曲に移ると今度は前の曲が「なんでこんなに手間取ったんだ？」というくらいに、簡単に感じられるのだ。ストーリーに笑え、ゲーム性に夢中になれる。これこそが真に「熱い」ゲームだ！

応援団の本格的な動きにも注目。肝心の曲は邦楽から「元気が出る曲」を中心にセレクトされている

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

DC・PS2

すい～とし～ずん

前代未聞の「将棋ギャルゲー」

DATA
メーカー：TAKUYO
発売日：03・10・23
ジャンル：AVG
価格：6800円

※販売日、価格はDC版です。

恋に必要なのは誰にも負けない将棋の腕

将棋部所属の主人公が夏の初めに偶然出会い、ひと目ぼれした女の子・神宮司歩未。彼女が天才的な将棋の才能の持ち主だと知った主人公は、振り向いてもらうため部活に全力を注ぐ――という導入の本作。将棋が2人をつなぐポイントなだけに、ゲーム中には将棋用語の意味を問う問題、さらには詰め将棋までもが頻発する。クリア後に「将棋クイズ」だけ選べるほど充実した問題群は、ルールを知らないとお手上げ状態。しかも正答数によってその後の展開が変わるため、テキトーな選択は許されない。…将棋と恋愛を同時に楽しみたい人がどれだけいるかは不明だが、斬新なことは確かだ。

恋愛AVGとして見るとヒロインは歩未だけでなく、その友達や主人公の幼なじみ、先輩、顧問の先生など手広くカバー。夏ならではのお祭りや海水浴、部活ならではの対外試合や合宿など「らしい」イベントもしっかり押さえており、オーソドックスな印象だ。大して好意を見せなかったヒロインが急に主人公に固執し、急展開を見せるストーリーが多くて面食らう部分があるのは気にかかるが、基本的にはタイトルどおり甘い雰囲気を最後まで味わえる。

ヒロインの神宮司歩未。実は将棋よりバックギャモンが得意らしく、そちらの問題もゲーム中にある

Text by 冨島宏樹（フリーライター）

特別企画①

学園ゲーム制服コレクション

制服といえば、学園ゲームと切っても切れない関係。ユーザーに学園のイメージを伝え、そのゲームのキービジュアルになる大事なものだ。そのため学園ゲームには、個性的なデザインの制服（特に女子制服）が登場することが多い。ここではそんな学園ゲームの制服たちをコレクションしてみた。

制服コレクション No.001

『エーベルージュ』
トリフェルズ学園 女子制服

写真は冬服で初等部・高等部共通のデザイン。魔法学園らしくマントのような大きな襟や、分割されたスカートなどデザインが独創的。

モデル・フェルデンさん

制服コレクション No.002

『下級生』
卯月学園 女子制服

上下ともにベース色がエンジという、ゲームならではの配色をした制服。襟元の蝶型タイ、そして腰から背に巻く大きなリボンが特長。

モデル・結城瑞穂さん

制服コレクション No.003

『九龍妖魔學園紀』
天香學園 女子制服

形状や色合いなど、世間一般でセーラー服といわれる制服。校風なのか鎖やマスクなど、独自の制服アレンジをしている者が多い。

モデル・八千穂明日香さん

制服コレクション No.004

『此花トゥルーリポート』
此花学園 女子制服

写真は冬服。上着はグレーと少し地味めな色だが、赤いチェック柄のスカートと、紐タイがよいアクセントとなっている制服。

モデル・橘美亜子さん

制服コレクション No.005

『卒業Ⅱ ～Neo Generation』
清華女子高校 制服

オーソドックスなセーラー服タイプ。ベースカラーは薄緑でこちらは袖口・襟が2本線になっているのが特徴。黄色のリボンは中等部では赤になりました。

モデル・石橋美佐子さん

制服コレクション No.006

『トゥルーラブストーリー』
青空高校 女子制服

こちらは夏服。青と水色のチェック柄スカートと、薄いピンクのブラウスが、高校名と同様な清涼感を演出。冬服は胸に校章が入ります。

モデル・桂木綾音さん

制服コレクション No.007

『同級生2』
八十八学園 女子制服

写真は夏服。黄色と赤で構成されたチェック柄スカートと、同柄のリボンが最大の特長。冬服は紺を基調にした、こちらも秀逸なデザイン。

モデル・鳴沢唯さん

制服コレクション No.008

『ときめきメモリアル』
きらめき高校 女子制服

写真は冬服。黄色のリボンと、全体的に水色が強いのが特長。これはPCエンジンで一番発色がいい色として選ばれたとか。全国的に有名な制服。

モデル・藤崎詩織さん

制服コレクション No.009

『Lの季節』
聖遼学園 女子制服

写真は冬服。小豆色のジャケットに、中には同色のベストを着用。制服はある程度自由らしく、ネクタイのほか蝶型タイやリボンの生徒も存在する。

モデル・天羽碧さん

制服コレクション No.010

『真・女神転生 if...』
軽子坂高校 女子制服

男女ともに上は、青のブレザータイプ。スカートが青と水色のストライプになっているのが特長。胸には、五芒星にKHと入った校章ワッペンが着いている。

モデル・たまきちゃん

男子制服コレクション!? MINI COLUMN

女子に比べちょっと地味なのが男子の制服。男子＝学ランという決まったイメージがあるのだろうか？ しかし近年、個性的な制服も増えてきた。少しではあるが紹介しよう。

『放課後のLoveBeat』
青葉台学園

制服は純白ブレザー＆黒ズボンと、白の長ランタイプの2種が存在。胸か上腕に共通の校章が入る。学年によってネクタイの色が異なるようだ。

『此花』シリーズ
此花学園

女子がグレーだったのに対し、男子は紺のブレザー。胸ポケットには校章が刺繍されている。ネクタイなどはきっと学校指定品なのだろう。

『此花』の主人公桃井恵クン。ちなみに制服のズボンはチェック柄。ワイシャツ上にベストの時もある

『きまぐれストロベリーカフェ』
華希高校ほか

茶をベースにした学ランで、ボタンが無いファスナータイプ。中はワイシャツにネクタイと、オーソドックスな構成になっている。

『星の降る刻』
聖蒼学園

学生服というより軍服に近いイメージでまとめられた制服。折襟で前面に14個のボタンが配置され、胸に装飾をつけた人物も存在する。

思い出に変わる家路がここにある

下校

授業も終わって、学生が気ままに過ごせるのが下校タイム。好きな子と一緒に過ごせる貴重な時間であり、時には重大事件も起こったりする。そんな、思い出になるような下校が描かれたゲームを紹介しよう。

3月3日（金）
日直 山本 西村

PS

トゥルーラブストーリーシリーズ

本当の恋の物語は切なさ満載

DATA

メーカー	アスキー
発売日	96・12・13
ジャンル	恋愛ＳＬＧ
価格	5800円

※データはPS版『TLS』です。

何気ない学校の出来事をシステム化

『トゥルーラブストーリー』が他の学園もの作品と明確に違うのは、シリーズ一貫して"下校システム"なるものを搭載している点だ。仲良くなった女の子たちとは学校内で会うこともできるが、下校時に誘ったり誘われることで一緒に帰宅できるのである。これがとてつもなくよくできたシステムだった。制限時間を気にしつつ、相手のハートをドキドキさせすぎないように話題を選び、最終的には「手をつなぐ」ところまで持っていく——。これだけでも十分に遊ぶ価値のある作品と言えよう。

また、主人公が最後に引っ越しで転校してしまうという設定も◎。転校も下校も学校生活でありがちなテーマだが、それをシステムとして昇華させたアイディアは、仲間由紀恵が同作品の主題歌を歌った事実と同じくらい、特筆に値する。

女の子と楽しくおしゃべりできる下校会話。早く手をつなぎたい気持ちを抑えつつ話そう

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

PCE-SCDほか

夢幻戦士ヴァリス

下校途中は異次元への誘い

DATA

メーカー	日本テレネット
発売日	92・3・19
ジャンル	ＡＣＧ
価格	6980円

※データはPCエンジン版です。

セーラー服で戦う戦士！

『夢幻戦士ヴァリス』は、日本テレネットが乗りに乗っていた時期に発売されたＡＣＧ。選ばれた戦士・優子が夢幻界を救うため魔物たちと戦うのだが、オープニングでは、優子の登校から下校までが丁寧に描かれている。

下校途中、雨宿りする優子。そんな中、同級生の麗子から謎の言葉をかけられるが、突如現れた魔物に襲われてしまう。現実界での戦いになる1面は、下校途中なので、戦う服装はセーラー服だ。スライディングなど細かいアクションが素晴らしく、途中挿入されるビジュアルシーンとともに、多くのファンを魅了した。ＦＣやＭＤなど移植スタイルはさまざまだが、勇敢に戦い、時にその意味に悩む女子高生という主軸は変わらない。下校途中に現実世界から消えたヒロインとして、印象的な作品であった。

優子が通っているのは、私立聖心女子学園。2本編のオーソドックスなセーラー服だ

Text by midi（フリーライター）／西村将浩（編集部）

寮生活だから体験できるドラマがある

学生寮

学校によっては遠隔地から通学する生徒のため、学生寮が完備されているところがある。さまざまな個性が集う寮は、まさに学園ドラマの宝庫。そんな寮が舞台の作品を紹介しよう。

3月3日（金）
日直 山本 西村

PS2
最低で最高の夏をあなたに

グリーングリーン 鐘ノ音ダイナミック／ロマンティック

DATA
メーカー：ウェルメイド
発売日：03・4・24
ジャンル：恋愛AVG
価格：6800円（通常版）

涙、笑い、何でもありの寮生活！

『グリーングリーン』はPCからの移植作で、PS2では『鐘ノ音ダイナミック』と『鐘ノ音ロマンティック』の2バージョンが発売されている。それぞれのソフトにはPC版に登場したキャラクター5人のほかに、新キャラクターが2人追加されている。

山奥深い男子校、私立鐘ノ音学園。ある夏、驚くべきニュースが飛び込んでくる。なんと来年に予定されている男女共学化に向けて、1ヵ月間女子が試験的に編入してくるのだ。その1ヵ月間を主人公の高崎祐介となって、最低で最高の夏を過ごしていく。

『グリーングリーン』はギャルゲーでは珍しく、濃い男子が非常に多い。しかもその男子たちは学生寮に頻繁に登場し、いろいろな悪巧みやハプニングを起こす。プレイする時は男子にも注目だ。

バッチグー、一番星、天神、通称3バカが起こすハプニングは笑いなしでは見られない

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

PS・DCほか
寮と部室のおいしい関係

此花 TrueReport

DATA
メーカー：サクセス
発売日：01・4・26
ジャンル：AVG
価格：2800円

かわいい部長がボクの部屋を占拠!?

此花学園へ転入してきた男子高校生の桃井恵。教えられた寮の部屋に入ると女の子が着替えていた。「このスケベ！　チカン!!」。新聞部部長の橘美亜子が勝手に寮の空き部屋を使っていたのだ。のぞきの罪を着せられた恵は、結局、寮の部屋を部室として提供するハメに……。

恵と美亜子が殺人事件を解決するノベルタイプのミステリー『此花』。ポイントは部室＆寮の究極タッグ！　部室なので二人でいたって問題なし。でも寮だから、畳に座卓、TVと生活感はたっぷり。見た目は半同棲!?　二人はそんな中でも、部長と部員（ワトソン、もしくは下僕）の関係を保つ。気の強い美亜子は「部長命令！　つべこべ言わずにさっさとやる！」と恵を罵倒しまくり。事件はやや陰惨だが、2人の寮でのやりとりが魅力的な作品だ。

気が強く人使いが荒い美亜子。合い鍵も持っているから、恵の寮生活は大変なことに！

Text by リバース鈴木（Phonio）／卯月　鮎（フリーライター）

学園が嵐吹き荒れる戦場になる！

3月3日（金）
日直　山本　西村

嵐起こる学園に、闘う学生どこまでも！　時に学園は、過酷な戦いのステージになる。ある者は野望のため、またある者は友を助けるために戦い続ける。ここはそんな熱い生徒たちが登場するゲームを語ろう。

力こそ正義！　魅力の学園バトルゲームあれこれ

現実の学園生活がそうであるように、多くの生徒たちが通う学園ゲームの中でも、学園バトル（けんか）は起きる。学園の頂点を目指したり、異性をめぐるトラブル、果ては面白そうだからと、バトルの原因はさまざまだが、拳と拳で語り合う青春が学園ゲームでも再現されているのだ。ここでは惜しくも単独では紹介できなかった、学園バトルものをあげてみたいと思う。

有名どころとしては、まず『あすか120%』シリーズ。詳細は前号の「今月の一本」で紹介したので割愛するが、ヒロインたちが部費をめぐって「メガファイ」という大会を勝ち抜く格闘ゲームだ。戦いの舞台が教室や体育館など、学園内であることもポイントが高い。

SS『速攻生徒会』は、雑誌「ゲーメスト」スタッフが手がけた格闘ゲーム。登場キャラの名前と出演声優が一致するというオタク心を満たしながら、練られたコンボ技など格闘ものとしても優れた一本だった。

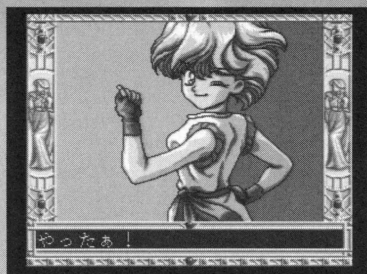
ネオジオの『超人学園ゴーカイザー』は、大張正巳氏デザインのキャラが魅力。未来の学園を舞台にし、常人外れた能力を持つ主人公たちが、それぞれの目的のため画面狭しと暴れまくる。

SFC『放課後 in Beppin女学院』は表向きは普通だが、裏は特殊犯罪追撃チーム養成機関という学園でバトルが繰り広げられる。キャラデザインに「伝説の勇者ダ・ガーン」などで有名な、平岡正幸氏を起用。訓練の一環として教官たちとRPG風のバトルを行うほか、ミッションを受けることもできる。

熱い漢の学園バトルを味わえるのが、PS2の熱血硬派AVG『ONLY YOU リベルクルス』。理不尽な運命と闘う主人公の姿を描いた作品なのだが、なぜか8人の美少女たちとの物語も楽しめてしまう一本。特に主人公を導く存在であるタイガージョーが発する熱きセリフの数々は、プレイする者の心を捕らえて放さない。

けんかとは少し離れるが、懐かしい作品としてFC『うる星やつらラムのウエディングベル』が挙げられるだろう。これはもともとアーケード『モモコ120%』のキャラを替えて移植したもので、ヒロイン・ラムちゃんが火事の学園内で邪魔する敵と戦いながら、脱出先を目指すというもの。ステージも最初幼稚園から始まり、小学校→高校と進んでいくのだが、唐突にアイドルや花嫁になってしまうのがご愛きょうだ。

少し本筋と外れてしまうが、恋愛SLG『ときめきメモリアル』の番長戦や、世界征服ロボとの戦いも忘れてはならないシーン。ここだけRPG風の画面になって、主人公の部活奥義がさく裂する。突拍子もない展開で、初プレイ時に驚いた人物も多いだろう。

このように格闘、RPG風と、さまざまなスタイルのバトルが学園ゲームには存在する。次にどんなゲームで新しいスタイルの学園バトルが展開されるのか、これからも楽しみにしたいところだ。

『放課後in Beppin女学院』。必殺技や助けてくれるパートナーがいたりするのだが、バトル自体はヌルめ

Text by 西村将浩（編集部）

PS・DC

ジャスティス学園シリーズ

愛と友情と正義と勇気！

DATA

メーカー	カプコン
発売日	98・7・30
ジャンル	熱血青春バラエティ
価格	6800円

※データはPS版です。

ばかっぽいけど本気で熱い ルール無用のケンカバトル

カプコンを代表する2D格闘アクション、といえば『ストリートファイター』シリーズ。その対となる3D名作格闘アクションが、衝撃的なデビューを飾った『私立ジャスティス学園』シリーズだ。キャラクターや技が非常に痛快で、ひと言で表せば「ハチャメチャ」なのだが、そこは大御所カプコンの制作。格闘アクションとしてのゲームバランスは、一流である。インパクトと高完成度をここまで両立した格闘アクションは、いまだほかに類を見ないだろう。「199×年、各地の高校が次々に襲撃されていた。警察も厳重な警備を取るが、次々と犯行が繰り返される。ついに生徒自身が事件解決に立ち上がる!!」といったシリアスな背景設定だが、要は高校生同士のルール無用のケンカが勃発する。

各地の高校から、それぞれ生徒や教師が参戦。本格的な格闘技やケンカ殺法を披露する者もいれば、部活動のテクニックを駆使する者もいる。部活系キャラクターがとにかくユニークで、野球部ならノックでボールをぶつけたり、鋭いスライディングで相手の足を切り裂いたりする。バレー部ならスパイクで打ちつけたり、回転レシーブ突進。水泳部ならクロールやバタフライ、チアガール部ならボンボンが武器といった具合だ。さらには運動部だけでなく、シャッターで目をくらませるという新聞部までも登場する。それらの破天荒な技がハイスピードで次々につながっていくのだから、気分爽快としか言いようがない。ボタンを適当に押しているだけでそれなりの連続技になり、格闘ゲーム初心者でも熱くなれるのがポイントだ。かといって、上級者同士の高度な駆け引きもしっかりと存在する。やればやるほど実感する奥深さが、良質な格闘アクションの証拠だろう。

バトルは3人対3人のチーム制（DC版）で、一度に複数のキャラクターを楽しめるお得感も◎。「愛と友情のツープラトン」「正義と勇気のツープラトン」と名付けられたド派手な協力攻撃が楽しくて、あれこれチームメンバーを入れ替えて試した人も多いはずだ。

育成モードで辛く楽しい 学園生活をエンジョイ!!

本作品はアーケードからの移植だが、コンシューマ版には育成シミュレーションモードの「熱血青春日記」が搭載されていた。これは1年間の学園生活を通じ、部活動などでパラメータと技を磨いていくもの。学園生活というからには、厳しい中間・期末試験もある。そして苦しかった試験のあとには、臨海合宿やクリスマスなど、個性的なキャラクターたちと接するお楽しみも……。この育成モードでは基本的に、プレイをにぎわすだけの出来事などはなく、プレイヤーのあらゆる行動がそのままパラメータに反映される。そのため、非常に密度の濃い学園生活が楽しめるわけだ。アーケードからの完全移植でも文句のない名作なのに、本格派の育成シミュレーションまで楽しめるサービスぶりに感動のひと言。またいつの日か、続編が誕生するのを期待するばかりである。

格闘モードでライバルを蹴散らす目的があるため、育成にも一段と力が入る。最強の高校生を目指せ

大事なのはあきらめないことと仲間を信じる心。究極のツープラトンで一発逆転の奇跡が起こる！

FX・PS

ファイアーウーマン纏組

部活で鍛えた喧嘩技をコンボでつなげ

DATA

メーカー	NECホームエレクトロニクス
発売日	96・12・20
ジャンル	AVG
価格	7800円

※データはPC-FX版です。

火事と喧嘩は江戸の華 消しちゃいけない恋の炎!!

『ファイアーウーマン纏組』の主人公は、白鷺学園に到着したばかりの転校生。そこでいきなり不良との喧嘩に巻き込まれ、学園の平和を守る自警団・纏組に無理矢理引き込まれる……というのが本作のストーリーなのだが、このゲームの恐ろしいところは、ヒロインが1ダース以上いて、当時「新世紀エヴァンゲリオン」で人気だった宮村優子・林原めぐみ・三石琴乃など豪華な声優陣を起用しておきながら、恋愛要素が薄味だったという点である。

確かに好感度を上げて告白されるという目標はあるし、一緒に帰宅したりしてそれなりに学園内でイチャイチャできるのだが、日曜日や夏休みといった、この種のゲームでは力の入ったデートイベントを挿入すべき部分をバッサリ省略、一枚絵やムービーを流して終わりという割り切りようで、そういった面を期待していると見事に肩透かしを食らう。

その分何に力が入っているかというと、学園生活で巻き起こるイベントの数々と、コマンド入力による格闘システムの2つである。

特に前者は、主人公がのぞきを見つかって美術部のヌードモデルをする羽目になるとか、纏組つぶしの謀略が裏で動いているとか、膨大な数のイベントが用意されており、攻略本が存在しないことと合わせて、本作の全貌を把握できているユーザーはほとんどいないのではないか。しかも風紀委員の見ている前でダッシュ移動をすると怒鳴られるとか、女の子を誘い出すと、ザコキャラクターが顔を見合わせて含み笑いするとか、芸の細かいフィーチャーが仕掛けてあるのも感心させられる（屋上での玲子とさやかの怒鳴り合いの無限ループは必見である）。

そしてもうひとつの柱が、ことあるごとに登場する喧嘩、コマンド入力によるバトルである。本作のバトルシステムはパッドの各ボタンに「纏オーラ」「剣の舞」「ダブルサイドジャンプ」といった技を割り振り、それを先行入力して、敵キャラクターと闘う（制限時間内に入力できなければ、棒立ちのまま袋だたきである）。↑↑→→PKといった複雑なコマンドを覚える必要がないので操作は簡単。攻撃技・浮かせ技・防御技などを組み合わせてコンボを作り、それが敵の攻撃と防御を外してきれいに決まると実に爽快である。

最初は限られた技しかないが、文化系（科学、読書など）・喧嘩系（空手、相撲など）・体育系（野球、応援団など）の各部活を行って部活パラメータを上げると、各スキルが上がるほかに、新技をマスターすることができ、それらをバトル時のコマンドに加えることができる。後半出てくる相手はたとえ全パラメータを最大にしていてもそれだけでは歯が立たず、自分なりのコマンドメニューとコンボをカスタマイズし、戦い方を組み立てる必要がある。

さらに本作は隠し部活でしか得られない技や、2周目にパラメータをそのまま持ち越せる秘密のアイテムなどの隠し要素も多く、萌える以前に、熱く燃えるゲームである。というか、みなさんプレイしてください。本当に面白いので。

コマンド先行入力の戦闘システムは『カルネージハート』のプログラムを想起させる

キャラデザはむっちりむうにい氏。ただし少年キャプテンの連載漫画は後藤乃子（現・流星ひかる）による

PS2

喧嘩番長

バンカラ高校生の生きざまを体感せよ！

DATA

メーカー：スパイク
発売日：05・6・9
ジャンル：ACG
価格：6800円

目からメンチビーム！ シブい番長が野望を打ち砕く

永遠の番長・嶋大輔が学ラン姿で目からビーム！ そんなCMにメンチを切られちゃ、「男一匹ガキ大将」や横浜銀蝿のツッパリスタイルにときめいた男子も女子も（「木更津キャッツアイ」のリーゼント店長にヤられた人も同志）売られたゲームを買わずにはいられないッス。

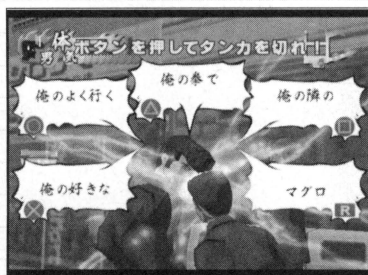
私鉄「極東線」沿線のシマに突如現れた、謎の黒い集団「黒真連合」。彼らは暴力にモノをいわせて猛者たちを取りこみ、勢力を急速に拡大していく。これにより番長間の勢力バランスは崩れ、「極東戦国時代」が幕を開ける、という「仁義なき戦い」ばりの昭和の香り漂うストーリーだ。

このゲームの主人公、くにおくん……じゃなくてヤスオ（名前は変更できる）は、平成になってもツッパリを貫く極東高校の番長。拳ひとつで語り合うしかできない不器用な男じゃけんど、番長たるもの、正しいケンカの作法を示さないといけません。

ということで、目からメンチビーム！「これからあなた様に喧嘩を売りますが、ご準備はよろしいでしょうか？」（チュートリアルでこう言われます、マジ）とアイコンタクトして確認。これだけでブルっておお辞儀をしたり、逃げてお金を落っことす三下くんもいます。

アイコンタクトが成立すれば、その次は啖呵合戦。流れる文章を正確に読み取り、音ゲーのように順番に単語をボタン入力していって「俺の」「邪魔を」「するな」と完成させれば、先制攻撃が成功。逆に失敗すると、敵に「セリフ噛んでんじゃねーぞ！ボケが！」とキツイ一発をかまされてしまう。また、お題とは違っても、「お父さんに言いつけちゃうぞ」といった「裏正解」もあるので、男らしくないセリフも試してみたい。

ただケンカに強けりゃいいってもんじゃなく、番長は「男気」がなっちゃいけない。困ってるお年寄りをおんぶして運ぶ、これシブイ。いきなり殴りかかる、飛ばされたメンチビームを避ける、女子を殴る、これすべて「シャバイ」とされて、さまざまなデメリットが生じる。舎弟に嫌われてつるめないし、お店での買い物も断られる。でも、女子は「殴る」じゃなく「蹴る」「投げ飛ばす」だったらシャバくないぞ！ 一休さんのトンチかよ。

初めの状態で他校の番長クラスとタイマン張るのは無謀だが、地元のザコを狩ってステータスを上げられるRPG方式の成長なので、アクションが苦手でも地道にやればクリアできる。不良は意外と体力がないけれど、身体を鍛えれば割の良いバイトをして金をためて、真ん中分け（髪型）＋真面目めがね（アイテム）＋ポロシャツ（上半身）とガリ勉君にするなど、外見のカスタマイズもかなり遊べる。ロード時間が長いのが目につくものの、「イモを引く」とか番長用語辞典が表示されて気遣いもアリ。25個ある「伝説」を回収するやり込み性も高いが……最強まで育てても、道を走るトラックにひかれる超ダメージが、不良より怖すぎます！

ゴロ巻く不良とメンチビームがかち合えば、啖呵合戦の始まり！ 警官の股間を熱く見つめることもできる

なんと恋愛要素もある。選択肢を正しく選び、小まめに会っていれば、さらに「スケバン編」への道が開ける！

 Text by 多根清史

SFC

NAGE LIBRE 静寂の水深

バトルで水着に着替えたら

DATA

メーカー：バリエ
発売日：95・2・24
ジャンル：SLG
価　格：9800円

女子高生を主人公にした カードで戦うSRPG

『NAGE　LIBRE（ナージュ・リーブル）』は、敵も味方も女子高生ばかりのSRPG。主人公は、明るくてグループの中心的存在の霧島惟、おっとりしたお嬢様の葵嶺子、見た目も性格も幼い姫ノ木舞、硬派で剣道好きな桜井彩香、内気なメガネ少女の静本美姫の5人の女子高生。学校に来たはずが、異世界「ナージュ」に迷い込んだ彼女たちに、謎の女子高生軍団が襲いかかる！　パッケージ裏の「無闇にエスカレートする物語」というちょっと笑えるコピーどおり、ナージュからの脱出を目指すはずが、現実世界をも救う壮大な戦いに巻き込まれてしまう。

　本作の見どころはカードを使ったバトル。と言ってもシステムうんぬんよりも、一番の注目はコスチューム。「COSカード」をバトル中に使うと、惟たちは夏服、冬服、体操着、スクール水着、コートの5種類に着替える（着替え中、カーテンの陰でシルエットが動く演出が細かい）。コスチュームチェンジにも意味があり、薄着になるほど攻撃力が上がり、防御力が下がる。……が、ファンが期待するのは効果よりも見た目であることは間違いない。

　こう説明すると、コスチュームだけのゲームと思われがちだが、作りが丁寧で「スク水さえあればいいんでしょ？」的な投げやりさはない。逆に、本作のバトルには新機軸がこれでもかと盛り込まれている。

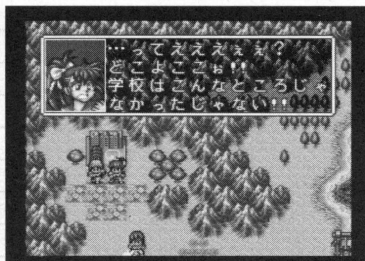
　まずは「誕生石システム」。誕生石はゲーム開始時に設定するキャラの誕生日で決まる。キャラの誕生石と、各カードに描かれる誕生石が同じなら、カードの威力が倍増する。

　また、「部活」が一般的なRPGのジョブに近いイメージなのが学園ゲームらしい。バスケ部、ラクロス部、日舞部、弓道部、空手部、軽音楽部、漫画部、華道部……と、16種類が用意され、攻撃方法も多彩だ。オカルト部なら火の玉を飛ばし、手芸部ならぬいぐるみに攻撃させる。部活にはそれぞれ相性があり、あらかじめマップの敵を見て、ステージ開始前に部活を変えておくのも作戦のひとつだ（名称は「天敵マングースシステム」。……すごい）。

　ほかには、使ったカードによって成長の傾向が異なる「思い入れ型レベルアップシステム」、味方キャラの配置でステータスが変化する「お友達システム」と、新システムがめじろ押し。現在の地形と服装の組み合わせによっては順番が早く回ってくる、といったように、SRPGとしても斬新な部分が多い。ただ、全部のシステムを駆使しないとクリア不能、というほど綿密に練ってあるわけではないので、あまり深く考えず気軽に遊んでも大丈夫だ。

　バトルの話ばかりになってしまったが、チビキャラのアニメ演出や顔グラフィックもかわいく、キャラクター同士の会話のノリもいい。ストレートに楽しさが伝わってくる。

　本作を発売したバリエは、新日のプロレスゲームや中嶋悟のF1ゲームなどを手がけた会社。PSでは97年に続編『螺旋の相剋』もリリースされたが、キャラや世界観が一新されてしまった。ここは話のスケールが大きいSFC版をオススメしたい。

攻撃、超必殺技、回復など、カードは全8種類。誕生石効果があるカードは、石が光るので見分けられる

SRPG戦闘のマップ画面。きっちりしたターン制ではなくゲージがたまるスピードによって順番は変わる

PC98

メタ女

けんかじゃない、もはやこれは戦争だ！

DATA

メーカー	ANJIN
発売日	96・3・15
ジャンル	SLG
価格	9800円

歴史と戦乱の巨大女子校

「今は昔、時を遡る事、壱千と弐百年余。光仁天皇は、其の命を律令政治の再建に尽くしたといふ。肥大した朝廷組織、日増しに発言力を強める仏教僧共。これらを一蹴し、真の政を再建するといふ彼の悲願はしかし、私利私欲に溺れた僧勢力の反発により路半ばにして挫折の憂き目にあうのであった」（真・メタ女正史（抜粋）第三版より）

いきなりマニュアルを開いて出てくるプロローグがこれである。その後に続く藤原家の摂関政治と天文部の学園支配が絡められたり、源平の争いが天文部とνバイオ部の戦いに発展したりと、日本史をゆがめまくった「メタ女正史」が書き連ねられ、ユーザーを一気に「メタ女時空」へと誘っていく。90年代、すでに斜陽となりかかっていたPCゲームの中に、同人界から現れた、「メタ女」こと「府立メタトポロジー大学付属女子高校」は、ヒットしたとはいい難いが、プレイした者たちに大きなインパクトを与え、今も多くのファンを残し語り継がれている。

さて、困ったことがある。

このメタ女を説明すると、「武装化した女子制服に身を固めた女の子たちが、各部ごとに戦国時代化している学園の中で戦うシミュレーションRPG」という、「何？ このどっかで見たような萌え設定ｗｗｗｗ」と言われてしまうだろう。他人に現在無料でダウンロードできるディスクイメージを薦めてみたら、そんな反応を返されて涙を飲んだ体験は絶対数こそ少ないが実在する。

しかし、実際にプレイしてみれば、このメタ女が、「萌え」などという甘い言葉で語れるような代物でないことがわかる筈だ。というよりプロローグでわかるとおり、舞台こそ女子校であるものの、彼女たちが積み上げた戦乱の歴史は、まごうことなき「本気」である。濃い。濃厚。

この物語で展開される「歴史」は、女子校内の「けんか」などというものではない、実際の歴史とともに語り継がれてきた「戦乱の歴史」そのものなのである。故に、いきなり序盤で、こんなせりふが飛び出す。「伯爵！ み、味方先発部隊と天文部が接触！ 1名死亡！！！」 そう、よくあるこの手の設定で、「戦闘不能」になっただけという甘えは許されない。はっきりとユニットの消滅は、死亡と表記されているのである。

何しろ部内に少佐だの大佐だのが存在し、上官の命令は絶対の世界である。展開されるストーリーも、舞台が女子校というだけでかなりハードな戦記モノである。主人公たちも敵たちも熱い、漢の集まりである。

またSRPGとしてのシステムも相当に完成度が高く、各種のスキルやバトルのシステムなど、今遊んでもまったく遜色なく遊べるほどのものだ。個人的には「ぶち切れモード」でマウス連打になるあたりが、当時は熱くなったと感慨深い。

ともあれ、古いPCゲームであるがエミュレータを持っていれば、無料でマニュアル共々ディスクイメージをダウンロードできるので、ぜひ遊んでもらいたい。今こそむしろ、この濃い世界観と物語が受けるような気がするのだが。

そういえば当時はキャラクターたちに声がついてしゃべっているだけでも感動したものであった

両側から走りこんで来て戦う戦闘シーンの芸の細やかさは、ドット絵の職人芸を見る思いがいたします

※参考URL「天文部南西支部」 http://black.sakura.ne.jp/~sakai/metajo/mtj_main.htm

汗と歓声、はじける若さ！

体育祭

大宇宙に進出した人類を待つものは、大運動会!?　アニメ「大運動会」のゲーム版は、部活の甘い匂いがする育成ゲーム。神崎あかり16歳、努力と根性で、お母さんが青春をかけた大学衛星の合格を目指します！

3月3日(金)
日直　山本
西村

SS

バトルアスリーテス大運動会

太もも！下乳！健康的なエロいっぱい

DATA

メーカー	インクリメントP
発売日	96・12・13
ジャンル	SLG
価　格	5800円

可愛い生徒と二人三脚で「大学衛星」を目指せ！

かつて日本のアニメを支えたスポ根――「スポーツ根性もの」は、今ではストレートに素材にしにくい。「最初から天才」だったり、「空を飛んだり時間を止める超能力テニス」とか、まどろっこしい努力と根性をすっ飛ばし……どこのジャンプマンガとは言ってませんよ？

このゲームの基になったテレビアニメ版「バトルアスリーテス大運動会」は、スポコン熱が冷めきった90年代に、肉体と精神が高みに達したとき流れる〝汗〟をテーマとした。いわば、大いなる挑戦だったのだ。

シリーズ構成は、スタジオオルフェの倉田英之と黒田洋介。最近なら「ガン×ソード」や「ハチミツとクローバー」を手がけた実力派の脚本家コンビだ。主人公・神崎あかりが「大学衛星」に進学し、巨大イベント「大運動会」に出場すべく努力し、宇宙撫子（コスモビューティ）を目ざす。その突き抜けたSF的な設定の中で、希望と挫折、友情と嫉妬、そして極悪スポーツ宇宙人との超運動会……とギャグ的な暴走をしながら、極限の精神状況もえぐり出す、傑作シリーズの足跡を残した。

そして、もうひとつの「大運動会」である本作だが、そうした感動はすっぱり切り落とされている。今までの説明をちゃぶ台返ししてるようだが、それらは「大運動会」を世間に顔向けできる〝商品〟として成立させるカモフラージュと言えなくもない。「体操服を着た女子が、ブルマでM字以上の大開脚をしてる姿を見たい」なんて白状できないですし。

そういう秘められた欲望を、本作は全開している。プレイヤーは、神崎あかりを指導する教官として、トレーニングを行う。しかし、ローラーや新体操などワリのいい種目と、休日を適当に織りまぜれば各パラメータがMAXになるのだから、育成ゲームとして底も何もあったもんじゃない。どれを選んでも大した失敗にならないが、各CGは「美少女の健康的エロ」にこだわり抜いたものばかり。やはり「水着が見たいから水泳を」など、欲望に正直になって〝いただきます〟するのが、あかりにも本望だろう。最終試験のトライアスロンも、ミニゲーム風でしょぼい。

今の〝わびさび萌え〟どころじゃなく本作は、やはり、テレビアニメ版を見てこそだろう。まず心の汗をかいてから美少女の汗を見たい。あ、OVA版じゃないから注意ね。

健康的なトレーニングをしているのに、カメラ目線がエロい！　アニメ版が包み隠した欲望を満たせるのだ

Text by 多根清史

楽しい休暇を追体験できる1本

夏休み

学園生活という日常の中でダイヤモンドのように輝く、40日間の長期休暇・夏休み。何かが起こりそうな期待と不安で彩られたファンタジーあふれるこの期間を、たっぷり満喫できるタイトルを紹介しよう！

3月3日（金）
日直 山本 西村

PC98・PCEほか

同級生シリーズ

時代を先取りした恋愛AGVの元祖

DATA

メーカー	エルフ
発売日	92・12・17
ジャンル	AVG
価　格	8800円

※データはPC-98版です。

同級生から保健室の先生までよりどりみどり

『同級生』は92年にPC-98版が発売されるやいなや、PCゲーム市場を席巻した伝説のタイトルである。恋愛AVGという新たなジャンルを切り開いた本作は、エルフというメーカーと、キャラデザインを手がけた竹井正樹の名を不動のものにした。PCゲームでは異例のヒットとなり、10万本以上を売り上げただけでなく、恋愛ゲームという市場を作り上げたソフトとなった。このヒットにより、PCエンジンやSSなど多くのコンシューマプラットフォームに移植されている。

夏休みを通してのプレイとなるため、学園ものといっても学校の風景はあまり出てこない。学校で出会うのは保険の先生である斉藤真子や、グランドで陸上の練習をしている田中美沙ぐらい。休みで人の少ない学園の描写である。恋愛対象として出てくるのは、メインヒロインの桜木舞や鈴木美穂といった同級生はもちろん、OLやブティックの店員などタイトルに反して同級生ではないヒロインが多い。これはニッチな市場狙いの現代とは違い、幅広いニーズに応える必要があった恋愛ゲーム黎明期のためと思われる。メインヒロインが良家のお嬢様であったり、勝ち気ながら、実は純情な性格のスポーツ少女など、キャラ設定はもちろん、20日間の自由な時間を使って彼女たちとコミュニケーションしていき、最終日に意中のヒロインに告白するというシステムなど、恋愛ゲームのひな型となっている作品だ。

大ヒットを受けて登場した続編『同級生2』では舞台を冬休みに移したほか、前作ではできた複数ヒロインの同時攻略が難しくなっている。作中に登場する「八十八学園」はバイトが禁止されているほか、比較的良家の子女が多く見られる学校だ。屋上にはプールが設置されているものの、水泳部所属のヒロインがいないため、水着姿を見られないのが残念なところ。また、本作に登場する兄弟同然に育った妹のような存在、鳴沢唯は主人公を「お兄ちゃん」と呼び、今で言う「妹萌え」の原型となったヒロインである。いつもは目立たないが眼鏡を外すと実は美人である加藤みのりや、長期入院している病弱な杉本桜子など、魅力的なヒロインが多く登場したことも本作の大ヒットに関係しているだろう。PS版やSFC版ではオリジナルヒロインが追加され、多くのバージョンをプレイするファンも多かった。

システムの完成度も高く、竹井正樹の描く魅力的なヒロインとの出会いに、夢中になった男性が続出した

Text by 氏勝@烈風

お金稼ぎと社会勉強を両立

アルバイト

世の中はカネ。バラ色の（百合色でも可）学園生活をエンジョイするにもやはりカネ。学生の本分は学業であるという建前は置いといて、先立つものが重要、労働のありがたみを堪能できるゲームを紹介しよう。

3月3日（金）
日直 山本 西村

SS・PS

センチメンタルグラフティ

自分の時間がない、恐怖の生活

DATA

メーカー	NECインターチャネル
発売日	98・1・22
ジャンル	SLG
価格	7500円

※データはサターン版です。

彼女に会うために野宿とバイトづくしの高校生活

本作で強烈なのは、ハードスケジュールに身を粉にした主人公である。自分に寄せられた匿名の手紙の差出人を探そうと、高校最後の年を北海道から九州まで12人の幼なじみと十二股交際。焼けぼっくいに火をつけまくるという、超人的な生活を送った主人公には、全国のファンからしっとと驚嘆の声が寄せられた。

なにせこの主人公、そんな生活を送りながらも、高校に律儀に通い続け、学業の時間と睡眠時間だけは決して削ろうとしないのである。そして残りの空き時間をヒロインたちのために費やしつつ（無言電話にもきっちり一時間付き合う）、高額な交通費を稼ぐために働きづめ、デートの合間を縫って現地でもバイトざんまいなのである。こんな過密なスケジュールを送っていれば、ヒロインとの思い出を一年かけて思い出すような、記憶障害が起こるのもむべなるかな。

平日やちょっとした空き時間は東京でアルバイトだが、実はこのゲーム、札幌や長崎といった遠隔地のほうがバイト料が高い。たとえば東京でのバイトは一日4千円だが、ほかでは時給が横浜（港湾作業）が600円なのに対し、札幌（牧場手伝い）／長崎（清掃作業）が千円といったあんばいである。

それ故炎天下の夏休みには長崎で、しかも宿代を浮かすために野宿しながら飛び込みで長期アルバイト（冬の北海道の公園で野宿しながらアルバイトもあり）という、実に酸っぱい薫りのする生活を送りつつ、稼いだカネを握り締めていそいそとデートに繰り出すパターンが増え、そんな主人公を頬を赤らめて待っているヒロインたちの肝っ玉の太さというか、思いの強さに別の意味で感心させられた。着の身着のままで放浪する癖のある七瀬優ならともかく、お嬢様育ちで高潔な遠藤晶などは、そんな主人公を見たら得意のビンタを食らわせて終わりだと思うが、本作は『ときめきメモリアル』のように、主人公の姿を見た瞬間に相手が帰るような事態は起こりえないのがせめてもの幸いである。

しかし青春のすべてをデートとアルバイトに費やしたストレスで注意力が散漫になっていたのであろうか、ほどなくして主人公は交通事故で死亡する。高校生活をアルバイトとデートに捧げた結果、葬式には同年代の友人の姿がなく、12人のヒロインたちが複雑な表情で集まるのみであった主人公の人生に黙とう。

全国どこでも即日、しかも御当地事情に合わせたバイトを見つけられる生活力が主人公の最大の魅力？

思い出だったら、やっぱりこれ！

京都・奈良？ 北海道？ それとも海外？ 学園という日常から抜け出し、刺激的な外の世界を満喫できる修学旅行。主役とまではいかないが、学園ゲームにないと寂しい学食カレーの福神漬けのような存在だ。

3月3日（金）
日直 山本 西村

PS

ユーラシアエクスプレス殺人事件

修学旅行はアイドルだらけ!?

DATA

メーカー	エニックス
発売日	98・11・26
ジャンル	AVG
価格	6800円

エニックスが生んだ全編実写のAVG

「こんな豪華な修学旅行だったら、ぜひ一緒に行ってみたい」と思わせる本作。何が豪華かというと、旅館でも、食事でもなく参加メンバー。女子高生役には、榎本加奈子、馬渕英里何、新山千春、深田恭子、加藤あい、中島礼香……。ほかにも高田純次、田口浩正、斎藤陽子、さらにクリア直前にはあの人も！ と、TVの2時間ドラマも真っ青の豪華キャストがそろっている。

――私立黎明女学園の生徒を乗せ、中国大陸を走る列車。しかし楽しい旅行気分も、106号室で死体が見つかり吹き飛んだ。探偵のあなたは、次の駅に着くまでの2時間のうちに聞き込みをして犯人を見つけることに……。AVGとしても比較的遊べる本作。もしこのメンバーで、列車から降りて、観光地巡りや枕投げができたら最高だったのに。

左はまだあどけない加藤あい。アイドルファンにとっては永久保存版のお宝グッズ？

＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊

PSほか

久遠の絆

運命を切り開く修学旅行

DATA

メーカー	F・O・G
発売日	98・12・3
ジャンル	AVG
価格	5800円

旅情あふれる京都で終わる転生ロマン

輪廻転生をテーマに、学園生活を送る現代編と、平安・江戸・幕末、3時代にまたがる悲恋を描く過去編の繰り返しが壮大なドラマを生む『久遠の絆』。第3部、ラストの展開も印象的だ。主人公たちは修学旅行先の奈良・京都で最終決戦を迎える。この旅行の雰囲気がなんともいい。茶店で甘酒を飲んだり、宿舎でトランプしたり、シカとたわむれたり……。石舞台古墳、東大寺、清水寺、銀閣寺と名所もひととおり押さえて、何気に旅行気分が満喫できるところは、さすがは旅ゲーのフォグ。

高校生活最大の思い出となる華やかな修学旅行と、一度きりのラストバトルは、対比的でもあり、重なる部分もある。ラストの大きな感動は、修学旅行というシチュエーションがもたらしてくれたもの……と個人的に思うのだがどうか。

天野先輩と京都で遊ぶ追加シナリオが入ったDC版『再臨詔』。旅情はフォグの十八番

Text by 卯月 鮎（フリーライター）

これまで学園ゲームをいろいろ紹介してきたが、作品の舞台は実在しそうな高校というものが多かった。しかしゲームでは宇宙学園だったり悪と戦う学園など、個性的な学園が存在している。ここでは、そんなちょっと変わった学園が登場するゲームを紹介していこう。

科学技術を学び、夢の職業をかなえよう!

高度に発達した科学技術を学び、パイロットやメカニックなど専門職養成にあたるのがSF学園。宇宙ステーションやスペースコロニーなどに設立されることが多く、専門学科のほか実技訓練が重視されるのが特徴だ。

そんなSF学園の代表といえば、PS版『エラン』。地球を失った人類は希望の惑星「エラン」を発見、このエラン先遣隊に選ばれるため、訓練を続ける候補者たちの物語だ。学園というより訓練施設なのだが、「加重力室」など独自の施設があり、定期的に試験が行われる。自分の鍛錬も必要だが、候補生たちとのコミュニケーションも大事だ。後にシナリオが加筆された『エラン・プラス』が発売されている。

PS2版『宇宙のステルヴィア』は、同名アニメを元にしたアドベンチャーゲーム。舞台は西暦2356年の宇宙学園ステルヴィアで、この学園は若き宇宙パイロットを養成する場所であり、人類を大規模な宇宙災害から守る砦でもある。ゲームではこの学園を舞台にし、数々の候補生たちとコミュニケーションしていくのが目的だ。

エラン・プラス

DATA	
ハード	PS
メーカー	ビスコ
発売日	00・5・11
ジャンル	AVG
価格	2800円

魔法学園

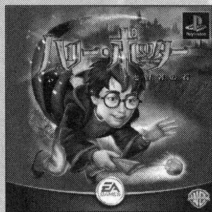
神秘の力を学び、世界有数の魔法使いに!

才能ある生徒を集め、魔法の原理や技術を教えて、立派な魔法使いを誕生させるのがこの学園。教育施設としての役割のほか、アカデミーのような形で研究機関を兼ねていたり、権力者から何かしらの支援を受けていることも多い。

まず有名なのは、映画や小説でおなじみの『ハリー・ポッター』シリーズに登場するホグワーツ魔法魔術学園。学生は4つの寮に分かれて暮らし、寮対抗の球技クィディッチ大会などが行われる。ゲームでもよく登場し、仕掛けや謎が秘められた広大な学園を探索することができる。

麻帆良学園は『魔法先生ネギま!』の舞台。初等部から大学まで集まった巨大総合学園で、迷宮化した図書館島など、独自の施設や研究室が存在する。主人公のネギはこの学園の先生であり魔法使いだ。ゲーム内容は、巨大学園という設定を活かしたアドベンチャースタイル。

『エーベルージュ』のトリフェルズ魔法学園は、カダローラという国に存在する学校。魔法使いの育成のほか、ワーランドという世界を救う資質者の選定も行う。無から有を生み出す、創造魔法という独特の授業が存在する学校だ。

ハリー・ポッターと賢者の石

DATA	
ハード	PS
メーカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日	01・12・1
ジャンル	AVG
価格	5300円

特別企画② 学園ゲーム 面白学園コレクション!

ヒーロー学園

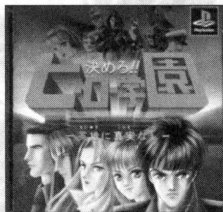
心技を鍛え、己の正義を貫き通せ!

正義を守り悪と対峙する、ヒーローや勇者を育成する専門校がヒーロー学園。主に身体トレーニングを中心にし、決めポーズや決めセリフなども学習する。もちろん、厳しい特訓で必殺技を生み出すことも重要だ。特殊な専門職なのか、存在する学校数はあまりない。

PS『決めろ!!ヒーロー学園』は、そのものズバリの作品。この学園は○面ライダーといった歴代ヒーローたちによって設立され、「健全な正義VS悪の復権」を理想に掲げている。プレイヤーはこの学園の指導員として、5人のヒーロー候補生を育成するのが目的だ。

『学園戦隊ソルブラスト』は私立天照学園が舞台。学園を襲う悪のKS団に対抗するため、在校する5人の美少女たちによって結成された「学園戦隊ソルブラスト」の活躍を描いている。悪のKS団といっても、実際は巨大な兄弟げんかだったというオチが楽しい。

そのほか、PS2とGCで発売された『学園都市ヴァラノワール』などに見られる、勇者や冒険者の育成学校も、ヒーロー学園の一種とみることができるだろう。

決めろ!!ヒーロー学園

DATA	
ハード	PS
メーカー	セントラルシステムズ
発売日	00・3・23
ジャンル	SLG
価格	5800円

麻雀・花札学園

恋や捜査の結果は、配牌次第

麻雀や花札は本来、学業から遠い場所に位置するはずの遊戯だが、この遊戯を取り入れている学園は意外に多い。といっても麻雀テクニックを授業で教えるわけではなく、学園を舞台に物語を進めるには麻雀で勝負というタイプだ。

『麻雀学園・東間宗四郎登場』はPCエンジンの脱衣麻雀ゲーム。当初ビデオ付で発売されたが、内容が家庭用としては過激(といっても乳首が見える程度)だったため、後に修正された『麻雀学園MILD』が発売されている。そのため初代が一時期プレミア化した時もあった。

『華蘭虎龍学園』は脱衣はないが、登場ヒロインとの恋愛要素を取り入れた一本。麻雀の勝敗結果でヒロインとの恋愛状況が変化するのだが、こちらは物語に麻雀の必要性が、まったくないところがある意味すごい。システムはそのままに『どきどき編』『むねきゅん編』などシリーズ化された。

物語設定ですごいのが『遊人雀獣学園』。ビースト化してしまった美少女たちを、なぜか麻雀で勝負し元に戻すのだ。漫画家・遊人デザインのキャラがウリで、全2作が発売されている。

麻雀学園・東間宗四郎登場

DATA	
ハード	PCE
メーカー	フェイス
発売日	89・11・24
ジャンル	テーブル
価格	7980円

恋を成就させる伝説は学園にある

学園(恋愛)伝説

学園では恋愛に関する伝説は多い。好きな人の名前を書いたり、特定の場所で告白したり……そのやり方や内容はさまざまだ。そして今日もまた、永遠の愛をかなえるために、新たな伝説が生まれている。

3月3日(金)
日直 山本 西村

PCEほか

ときめきメモリアルシリーズ

ギャルゲーの金字塔、いまだ輝き失わず

DATA

メーカー	コナミ
発売日	94・5・27
ジャンル	恋愛SLG
価格	8800円

※データはPCE-CD版です。

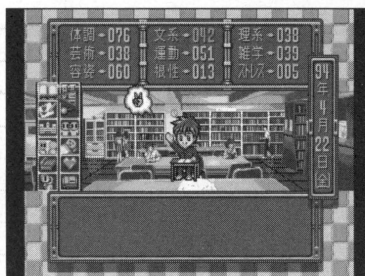
学園生活が描かれるからこそ恋愛要素が活きてくる

『ときめきメモリアル』といえば恋愛シミュレーションゲームの金字塔的なイメージがあるが、実はこの作品には、恋愛要素以外にも裏テーマとも言えるものが存在している。

それは、3年間の学校生活を体験できるシミュレーションゲームである、ということだ。もともと『ときめきメモリアル』は、制作サイドの「学校生活をリアルに追体験できるシミュレーションゲームを」というアイディアを基に作り始められた作品。そこに学校生活で大切なものとして、12人のヒロインたちや恋愛要素が追加されたという経緯がある。そう、のちにゲーム業界を大きく巻き込んで膨れあがった『ときメモ』伝説、その核となった女の子との恋愛要素は、企画当初の段階においては二次的なファクタだったのだ。

実際にゲームを遊んでみれば、本作が学園シミュレーションゲームであることがよくわかる。ゲームの進行は学校生活のタイムテーブルに沿って進み、舞台もデート以外はほぼ校内。そこからは女子生徒うんぬんよりも学校生活をしっかり描くべく作品を作り上げたスタッフの意図が見え隠れする。期末テストや部活動、文化祭や体育祭といったゲーム中に登場するエピソードは、恋愛に主眼を置いた作品であればテンポを損なう結果をもたらすかもしれないもの。だが、本作では学園こそが描かれる最大のテーマであるため、そこは以降のシリーズにおいても一切オミットされていないのだ。

『ときメモ』における学園生活の重要性を示すエピソードで面白いものがある。年に一度、秋に開催される文化祭に関することだ。文化祭のイベントではさまざまな分岐が発生するのだが、その部分のシナリオの分量が全シナリオの4分の1を占めているらしいのである。3年間でたった3回行われるだけのイベントに、そこまでのデータ&シナリオ量(もちろん仕事量も)を割くのはなぜか。それはひとえに、リアルな学園生活の中にこそ、リアルな学園での恋があるからにほかならない。

高校時代の淡い恋愛を描くためには、まずプレイヤーが高校生としてリアルな学園生活を楽しめなくてはならない。『ときめきメモリアル』において恋愛とは、学園生活ありきで存在する要素。エンディングでの女の子からの告白は、充実した学園生活を送るべくひたむきにがんばったプレイヤーに対するご褒美なのだ。

女の子との恋愛要素がクローズアップされがちな本作だが、しっかりと学園生活を楽しめる基盤がある

その教室にはひとりで行くべからず

どの学園にも必ず7つや8つはある恐怖伝説。うっかり足を踏み込んでしまったら、生きて帰れるかどうか。校舎には至る所に悪夢が口を開けている。怖くて登校拒否になる（!?）、背筋も凍るゲームを紹介。

3月3日（金）
日直 山本 西村

FCDほか

あなたのうしろにも少女が……

ファミコン探偵倶楽部 partⅡ うしろに立つ少女

DATA

メーカー	任天堂
発売日	89・5・23（前編）
ジャンル	AVG
価格	2600円

血染めの少女の謎を解く傑作AVG

『消えた後継者』の続編となる本作は、同時期のAVGと比べ完成度の高さが光る名作。まだホラーものが少ない中、恐怖を前面に押し出したシナリオが新鮮だった。

――私立探偵・空木の助手となった主人公は、少女の殺人事件を任される。被害者の洋子が通っていた丑美津高校には不気味な伝説があった。「ひとりで教室にいると、うしろから誰かの呼ぶ声がする。振り返るとそこに、血染めの少女が立っている……」。この〝うしろの少女〟のうわさを追っているさなか、洋子は殺された。やがて事件は、15年前の不可解な少女失踪へと結びついていく。

美術室、用務員室、旧校舎……、操作しているだけで、なんとなく背筋がゾクゾクしたのを覚えている。そしてラストのあのシーン。一番怖いのは、やっぱり人間なのか!?

プレイヤーと同じくらいの少年が探偵役となるのも新しく、親近感を呼んだ

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

SS・PS

悪霊から学校を救い出せ

学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!

DATA

メーカー	カプコン
発売日	95・8・11
ジャンル	AVG
価格	4980円

ミニゲームの難易度の高さがコワイ!

テレビ番組「ポンキッキーズ」の中で放送されていたアニメ「花子さんがきた!!」をゲーム化した作品。とある行動により悪霊たちを呼び出してしまった小学校5年3組のヒロシくん、マミちゃん、ノブヤくんは、悪霊を霊界に帰すために必要な鏡の破片を集めるために深夜の学校を駆け回る。これだけの情報だと悪霊の恐怖と戦いながら鏡の破片を集める内容に思えるが、このゲームで恐ろしいのはミニゲームの難易度。パズルやアクションなど多種多様に用意されているのだが、どれも一発でクリアするのは難しい。プレイしたのは高校生の頃だったが、友達3人と協力しながらもクリアできなかった。ただ、次の日に当時小学生だった友人の弟があっさりクリア。コワイ話と見せかけて、頭の柔らかさが試されるゲームなのである。

どうみても怖くない「てけてけ」には本気でビビッタ。突然出てくるのはひきょうである

Text by 卯月 鮎（フリーライター）／芹澤正芳（武蔵野プロ）

一風変わった学園生活を送りたい！

異世界学園

3月3日（金） 日直 山本 西村

毎日同じことの繰り返しである退屈な学校生活が、ひょんなことから大きく変わる。異世界に移った学校で起こる冒険や別れ。ここではそんな、誰もが考えたことのある情景を体験できるゲームを紹介しよう。

SFC・PS

真・女神転生 if…

友と力を合わせ日常を取り戻せ！

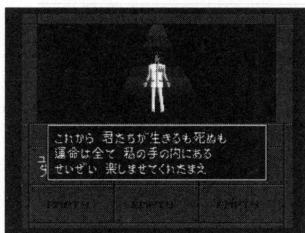
DATA	
メーカー	アトラス
発売日	94・10・28
ジャンル	RPG
価格	9990円

※データはSFC版です。

非日常の学校生活を味わえる

定番RPGとして人気を集めていた、『女神転生』シリーズ5作目として登場した『真・女神転生if…』。当時、ファンから支持されたが、本作のテイストが本当に評価されたのは、事実上の続編『ペルソナ』シリーズによる大ヒットを受けてからである。続編のヒットにより、PSでのリメイクや携帯電話アプリ番外編なども登場した。本作の舞台は、東京都心にある一般的な私立高校「軽子坂高校」。同系列の大学までエスカレータ式にあがれるため、受験勉強をする生徒はほとんど見られない。

作中に登場するのは派手な格好をしているが、実は博愛主義者の白川由美や、お調子者だが実は冷徹で自己中心的な黒井真二などの一風変わった同級生。学園ものながら、学校から脱出するのが目的と、矛盾しているのも本作ならではだ。

これから 君たちが生きるも死ぬも
運命は全て 私の手の内にある
せいぜい 楽しませてくれたまえ

退屈な学園生活から送り込まれた先は、退屈とは無縁の魔界であった

＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊ ＊

SS

魔法学園LUNAR!

不思議な島で楽しい冒険授業？

DATA	
メーカー	角川書店、ESP
発売日	97・11・20
ジャンル	RPG
価格	6800円

ひと味違う「LUNAR」はいかが？

現在もリリースが続く人気RPG「LUNAR」シリーズ。この『魔法学園LUNAR!』は、その外伝的な作品で、GG「さんぽする学園」を移植したもの。ちなみに映画化もされていたりする。

物語はシリアスな本筋から離れて、キャラも幼く明るい雰囲気の学園RPG。海の上を自由に移動できる不思議な島・イェン島。この島にある魔法学園は、楽しい生徒と先生たちが集う場所。ここに入学した主人公は、仲間と学園や島を冒険、イベントに満ちた生活を体験する。システムはオーソドックスなRPGで、ムービーアニメも豊富。キャラの組み合わせで合体魔法を使うことができ、どう合体させて戦うか考えるのが楽しかった。ただ、敵とのエンカウント率が、やたら高かったのには閉口させられたが…。

空を飛べる少女・エリーや、食べること大好きレナなど、キャラクターも魅力的

Text by Watermark／西村将浩（編集部）

一番自由気ままに過ごせる時

卒業試験をクリアすれば、卒業式前後にこれまたたっぷりと休みが取れるのが学生の特権。高校だと自動車免許の取得に向かう者が多いが、大学生ならば優雅に卒業旅行、解放感に満ちた旅を堪能しよう。

3月3日（金）
日直 山本 西村

PS・SS

ツアーパーティー 卒業旅行にいこう

卒業旅行で楽しむ恋のアバンチュール

DATA

メーカー：タカラ
発売日：98・2・26
ジャンル：ボードゲーム
価格：5800円

※データはPS版です。

男同士の恋も、あるんだよね

恋愛要素を持ったボードゲームというと『センチメンタルジャーニー』『ネクストキング～恋の千年王国』といった作品があるが、「卒業旅行」といった切り口を前面に打ち出したのが、本作の特徴である。

本作では最大4人まで参加でき（簡単なオリジナルキャラクターも作成可能）、男女各8人＋αのキャラクターを誰でも攻略できる。卒業旅行なのに、高校生や大学生以外に、教師やサラリーマンが混ざっているのはどうかと思うが、まあ多様なタイプをそろえておくことがこの種のゲームのセオリーということで。庶民派元気印から和服のお嬢様、熱血青年から理論派エリートと、ツボは押さえてある。

ゲームはルーレットで移動するボードゲーム形式で、入手できるカードで移動・攻撃ができるほか、各キャラクターをアプローチ＝デートへ誘うことができる。アプローチ内容はドライブやらスポーツやらが用意されており、プレイヤーキャラクターのパラメータと相手キャラクターに適したカードを出せば、好感度を上げることができるが、使いどころは難しい。というか上がるケースはまれで、たいていは失敗する。ある程度好感度が上がれば行動を共にできるようになり（15歳の女の子を連れて旅行できるぞ）、そのまま妨害やトラブルを乗り越えて告白タイムに持ち込み、告白成功＆最高得点で優勝という流れである。

ただしこれだけならば普通のゲームなのだが、実際にプレイしていると、ところどころにネジの弛んだ部分が顔を出すのが本作の特徴だ。まず、前に「誰でも攻略可能」と書いたが、同性同士の告白が可能で、男だけでプレイして男性キャラクターの争奪戦が楽しめるのである。

さらに珍奇なのは、ボードゲームお約束の「××が発生、○○になる」である。本作ではコマに止まると二択のメッセージが出るが、それが「遊園地でネズミを殴るとパラメータアップ」「カップルに笑い返すと気分良くなってアップ」「砂場でお城を造るとショーミチルになってダウン」といった意味不明なものが連発され、笑えない不条理ギャグマンガのような内容が、強烈である。

ちなみに本作の一部キャラクターはそのままタカラの『ゆうわくオフィス恋愛課』に続投。卒業後、社会人となった彼らのアダルトなその後を楽しむことができる。

矢作 恵
卒業旅行？ そうなんだ。
私もそうなの。
友達と二人できてるんだ。
今年、短大卒業だから……。

キャラデザは漫画「おねがい☆ティーチャー」などの林家志弦氏。最近はゲーム関係からごぶさた気味

卒業までは、月月火水木金金

学生生活最後のイベントといえば卒業式。ゲームでは「卒業＝エンディング」という作品は多い。どんな結末になるのかドキドキの瞬間だが、そんな「卒業」をタイトルにしたシリーズを紹介しよう。

3月3日（金）
日直 山本 西村

PC98・PCEほか

卒業 Graduation シリーズ

問題児ほど、かわいさ倍増？

DATA	
メーカー	NECアベニュー
発売日	93・7・30
ジャンル	育成ＳＬＧ
価格	7800円

※データはPCエンジン版です。

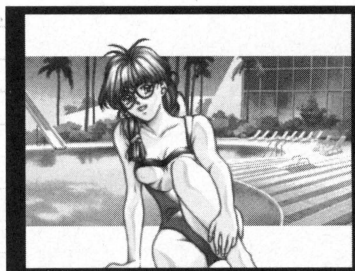
完璧教師への道は、まだまだ遠い？

『卒業 Graduation』シリーズといえば、『プリンセスメーカー』と並びギャル系育成ゲームの祖とも言える一本。プレイヤーは教師となり、5人の生徒たちと1年間をともにするゲームだ。登場ヒロインの名前が、志村・加藤など、有名コメディアンからつけられていることで覚えている人もいるだろう。

もともとはPCからの移植作だったが、ギャルゲーブームの波に乗り多くの機種に移植された。キャラを変更しシステムを洗練させた『卒業Ⅱ』、男子校を舞台とした『卒業M』、AVG『クロスワールド』『卒業バケーション』、極めつけはヒロインを実写で登場させた『卒業R』など多くの派生作品を生んでいる。

学園ものとしては、以後の育成ゲームのお手本のようなオーソドックスな作り。平日の授業で生徒たちのパラメータを調整し、休日は監視という名目のもとコミュニケーションを行う。学期ごとに体育祭や文化祭といったイベントがあり、学園という舞台を活かしたシステムだといえるだろう。そのヒロインたちが通う清華女子高校は、横浜にある架空の私立高校。一応お嬢様学校らしいのだが、プレイヤーが受け持つ生徒はなぜか問題児ばかり。お金持ちのタカビー娘から病弱めがねっ娘まで、現在に続くギャルゲーキャラクターの原型をここに見る事ができる。なぜか好みの生徒に限って怪しいバイトや同棲など、よく問題を起こしてくれたものだ。また『Ⅱ』では未成年の飲酒や喫煙シーンがあり、Hシーンがないのになぜか18歳以上推奨になってしまった。

そして忘れてならないのは、タイトルにもなっている卒業。卒業＝エンディングなのだが、ここで「生徒と結婚」という、夢のような……いや不謹慎なものが存在する。しかも機種によっては、教え子全員との5重婚まで可能だった。5人を大学進学させるのがベストとされたが、5重婚が可能と発覚すると、こちらのエンディングを目指すプレイヤーが後を絶たなかったという。このとっぴさは『卒業Ⅲ』に継承され、このゲームでは教え子ひとりとすでに結婚済。それを他の生徒たちに隠しながら、1年間を過ごし卒業させるというものになっていた。

05年には初代のキャラたちが親となり、その子どもたちがヒロインの『Next Graduation』が登場。まだまだ教師生活は続きそうである。

休み中などに見せる、キャラクターの水着姿に、ムラムラッと来た人もきっと多いだろう

大人の階段上る！ いざ社会人へ

就職

就職は責任ある大人になるための儀式。学園ゲームでは、クリア後のエピローグとしてちょろっとしか描かれないことも多いが、無邪気な学園生活を際立たせる重要なエッセンスでもある。さようなら、学生時代。

3月3日（金）
日直 山本 西村

SFC 就職ゲーム

ゲームでは就職戦線異状あり!?

DATA

メーカー	イマジニア
発売日	95・7・28
ジャンル	SLG
価格	11800円

恋と内定に奔走するキャンパスライフ

シュンスケは緑山学院大学の4年生。8月1日、同じスキー部のケンタロウが突然、幼なじみのリョウコを賭けて宣戦布告してきた。「俺と勝負しろ！ 今年の就職活動で内定が多い方が勝ちっていうのはどうだ?」。

本作は就職活動と恋を絡めたトレンディドラマ。企画的にはまじめな実用ゲームを狙ったのかもしれないが、中身はツッコミどころ満載だ。ジャンルは見下ろし型のマップを移動するAVG。8月1～30日までの1ヵ月間、「大越百貨店」「ハイパワー電機」といった企業を訪問し、面接に挑んで内定を勝ち取る。「スポーツは好きですか」「新聞はよく読みますか」と単純な質問でも面接官の意図を見抜かねばならず、案外一筋縄で行かない。まあ、何はともあれケンタロウの暴走は必見。まじめに就活して下さい!!

就職課のお姉さん・ヒカルと室内スキー場でデート中、リョウコとバッタリ！ 修羅場？

* * * * * * * * * *

PS2 フルハウスキス

就職先は女教師&家政婦！

DATA

メーカー	カプコン
発売日	04・7・22
ジャンル	恋愛家政婦AVG
価格	6800円

恋を育てるにはあまりにハードな職場!?

女子高生でありながら美術教師に就職し、さらに4人のイケメンに囲まれて家政婦も務めるという、うらやましいやら忙しいやら、大変な状況に置かれたヒロインのお話。それがカプコンの乙女ゲー『フルハウスキス』。

主人公はいつも前向きな鈴原むぎ。恋の相手は財閥の御曹司、元歌舞伎の女形、銀行の跡取り、天才ピアニストの4人。自分も年齢的には同じなのに、学校では先生としてビシッと接する。でも帰ってきたら「メシの支度を急げよ！」と奴隷扱い。そんなギャップがたまらない。お風呂をのぞいたり、部屋をガサ入れしたり、男同士の会話を立ち聞きしたり……。「家政婦は見た！」風シチュエーションにもそそられる。第2弾はちょうどこの2月に発売。今度は理事長の秘書に就職とか！ 次は秘書特集でぜひ。

教師として潜入し、姉の失踪を探る。物語はラストにかけてドラマチックに盛り上がる

Text by 卯月 鮎（フリーライター）

こんな学園知ってる?
学園ゲーム名作・迷作選!

ここまでさまざまな学園ゲームの紹介を行ってきたが、まだまだ学園がテーマや舞台になっているゲームは多い。大作の陰に隠れてしまった作品、システムや物語が斬新すぎてユーザーがついていけなかった作品など、紹介するべき作品は山のように存在する。ここでは惜しくも詳しく紹介できなかった名作・迷作を、簡単だが掲載したいと思う。

アタックアニマル学園

スケ番ノッコが親友を救出するため、マシンガン一丁で凶悪なアニマル連合に立ち向かう『スペースハリアー』風シューティング。コスプレシューティングとしても有名で、ブルマやスク水姿も拝める一本。タイトルに学園とついているが、学園自体は登場しない。

学園都市ヴァラノワール

勇者を養成する「魔法学園都市ヴァラノワール」を舞台にした、アドベンチャー&シミュレーションゲーム。見習いの勇者ミュウが、個性的な仲間たちと共にダンジョン探索を行っていく。キャラはもちろん、アイテム合成や多彩なイベントも魅力的。

学校をつくろう!!　アドバンス

校長先生になって学校経営やクラブ育成を行いながら、日本一の学園を目指すＳＬＧ。邪魔する不良生徒や不満教師には、なぜかＲＰＧ風バトルで更生させる。シリーズ化もされていて、雑誌「Ｖジャンプ」でゲームアイディアが募集された。

Kiss×Kiss 星鈴学園

人気コミックからゲーム化。「Kiss×Kiss」という学園のイケメンアイドル５人組との、恋の駆け引きが楽しい恋愛シミュレーション。１年間の学園生活の中で、目当てのキャラと会話したり、お手製のお弁当を食べてもらい、恋を成就させる。

高2→将軍

突然戦国時代にタイムスリップした主人公を主軸に、歴史を操作・体感するチャレンジノベルゲーム。前半の学園ＳＬＧパートの育成結果で、後半の戦国ＡＶＧパートの物語や展開が変化する。100を超えるエンディングが売りだが、かなり大変。

シュガシュガルーン ハートがいっぱい! 萌黄学園

ショコラとバニラ、魔界の次期女王候補のふたりが、私立萌黄学園で人間のハートをゲットするため奮闘するＡＶＧ。自分好みの男の子をあらかじめ登録して、学園生徒として登場させることができるのが新しい。原作は「ハッピーマニア」の安野モヨコ。

だいな♥あいらん

恐竜を音楽で操る「恐竜使い」を目指す女の子、えみりとあんじぇのドタバタを描いた学園ＡＶＧ。取り込みではない滑らかなアニメが秀逸。漫画家・竹本泉氏デザインのかわいいキャラが、元気に動き回る姿を見ているだけで楽しい一本。

できたてハイスクール

ＳＦＣでは珍しい、生徒育成&学校経営が楽しめるＳＬＧ。運営資金を使うことで、生徒の学習効果をあげたり、校舎の設備増強を行うことができる。しかし、ゲーム難易度が非常に高く、登場するヒロインキャラが魅力に薄い点が残念。

パワプロクンポケット

プロにスカウトされるため、極亜久高校野球部を立て直し甲子園優勝に導く野球選手育成ゲーム。『パワプロ』のオリジナル選手作成モード「サクセス」に特化した内容になっている。ちなみに高校の正式名は極東亜細亜恒久平和高等学校。

星の丘学園物語 -学園祭-

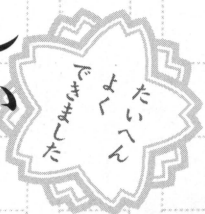
学園祭をテーマにした恋愛ＳＬＧ。主人公は各クラブの準備作業を手伝いながら、学園祭の成功を目指す。またその過程で出会ったヒロインたちと、恋のきずなを深めていくのも目的のひとつ。飯島弘也デザインのキャラクターが魅力だった。

みつばち学園

アイドルオーディションを兼ねた、実写ＡＶＧ。アイドル養成校・みつばち学園の教師になり、アイドル候補20人とコミュニケーションしていく。最後、好みの女の子に投票することができた。井上麻美がデビューしたことでも有名な一本。

悠久組曲 ～All Star Project～

『悠久幻想曲』シリーズのキャラたちが勢ぞろいした、学園ＡＶＧ。中等部から大学まで総勢42人が登場し、『悠久』ファンにはたまらない作品。『悠久』キャラになりきって、現実の学園生活と仮想空間でのミッション授業を体験していく。

【まとめ】学園ゲームは楽しい！

今回、参考と称してさまざまな学園ゲームを調査しプレイしたのだが、「こういう学園生活ってあるよな」というものもあれば、「こんな展開ありえねぇ」というものなど、ゲームジャンルも物語もキャラクターも玉石混交でいろいろと楽しめた。

ラインナップが決まった後に発見した作品や、ライターさんから指摘されてはじめて見つけたものもあって、まだまだ調査が甘かったことを痛感。好評であれば第2弾の特集も考えてみたいと思っているので、意見を寄せてほしい。店をのぞけばさまざまな学園ゲームが、プレイヤーの入学を待っている。この特集が、学園ゲームをプレイするきっかけになれば幸いだ。

BakaGame

東京23区制服WARS

23区で女子高生大ピンチ！ 制服の秘めたる力が暴走中!?

学園ものといえば制服。制服といえば『制服WARS』!? 東京23区にいまだくすぶる、第一次・第二次制服WARSの影。あなたの制服は伝説の制服？

衝撃が走るタイトル

学園ものでバカゲーといったら、もうこれしかない！『東京23区制服WARS（ウォーズ）』。〝名は体を表す〟というが、この場合、名はおバカを表す。中古ショップの棚で出会ったとき、どんだけそのタイトルに度肝を抜かれたことか。「えっ？ これ、自主制作ソフト？」。パッケージの裏と表を何度も見返してしまった（失礼。発売元はマップジャパン。本作以外にも、『ヒロインドリーム』『ネオ・プラネット』などを出してます）。

それにしても、〝東京〟だけならまだしも、あえて〝23区〟と限定するセンス。さらに〝制服WARS〟もエクセレント。スクールウォーズも米米ウォーズもかなわない。一体どんな戦争なんだ!?

……と、これだけタイトルで期待させといて、中身は意外と普通、というのもよくあるパターン。もしかして、単なる制服カタログだったりして、なんて不安もよぎったが、『東京23区制服WARS』は裏切らなかった。タイトルにも負けず劣らず中身も異次元。若き青春の大暴走だ！

制服が時代を変える!?

ジャンルはAVGなので、シナリオ中心に紹介する。まずは気になる〝制服WARS〟の中身。オープニングに圧倒されてほしい。

「ついに21世紀のある年、パリコレクションに制服ファッションが登場。世界中を巻き込んで制服ブームが起こった」

まあ、ここまではいい。

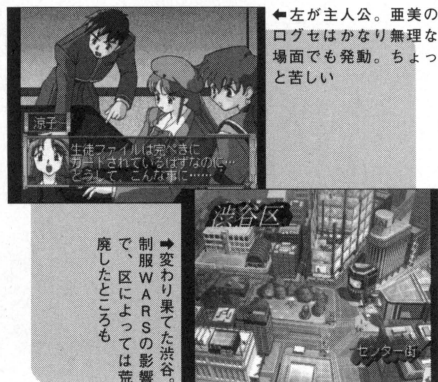
「その翌年、女子高生に参政権を持たせよう運動、起こる。時の政府はこの動きを懸念した。同年10月、悪名高い制服禁止令発令」

ムービーには、〝時代SEIFUKU党〟なる選挙カーの姿も！ こりゃ政府も禁止するって!?

「同年11月、来崎竜治、制服の自由を掲げて〝HELP〟を結成。議長に就任。翌年4月、第一次制服WARS勃発」

うわー、女子高生がみんな棒を持って政府と戦ってますよ!!

「7月、文部大臣とHELP全権大使、藤堂麗羅の頂上会談が行われた。制服禁止令の無期限凍結を条件にHELPは武装解除を約束。しかし、戦闘のために集

DATA
ハード：PS
メーカー：マップジャパン
ジャンル：AVG
発売日：98・3・26　価格：6800円

結した少女たちの行き場を失った力が暴走。同年10月、HELP内乱が拡大し、第二次制服WARSに発展……」
もう、オレ置いてきぼり……。このあとシナリオは、覚醒した制服の力が猛威を振るうわ、伝説の制服が出てくるわ、新たな制服統一組織ヘヴンが圧政を行うわで大混乱!!（なんてすごい設定なんだ。脱帽です）
主人公は、謎の手紙を受け取り東京へやってきた男子学生。ヒロインはお嬢様の来崎涼子と、元気少女の結城亜美の2人。涼子ちゃんは比較的まともだが、亜美ちゃんはハジけまくり。主人公がヘヴンに囲まれてるところに、「通りすがりのロンリーソルジャー、助太刀いたーすっ！」と元気よく初登場。かと思えば、調査の場面では「歩けな〜い、歩きたくな〜い、足がぼ〜っ！」とやりたい放題。おまけにログセは「だよね、だよね、そ〜だよね」と来たもんだ（お前はシブがき隊か！）。
おかしいのはヒロインにとどまらない。新宿区、渋谷区、世田谷区、中野区……。それぞれの地域にはひとりずつ制服の少女がいて、彼女たちを仲間にしていく展開なのだが、みんなあまりに個性的。「降霊だけに失敗は恒例でしょう」と寒いダジャレ連発の霊能力少女、天野香織。「ぷっつーん。気安く触んじゃねぇ！」と息巻く、外ではスケバン、家ではお嬢様の真行寺霞。「ただ、あなたのレンズがまぶしかっただけ……」とポエミーな女子高生フォトジャーナリストの柊瑠華。と、挙げればキリがない。少女ごとにシナリオがコミカル系やシリアス系と、目まぐるしく変わるのも好感触だ。
システムは、基本的に総当たりのAVG。各街にある学校、公園、マンションなどを回って話を進める。そこで時折起こるのが戦闘。説明書には「トライアングルシステム」とカッコよく書いてあるが、要はジャンケン。制服の属性「フォース」「ルナ」「レイ」の相性で勝負は決まる。これがあまりにも単純で……。「ゲームとして遊べる」というわけではないが、シナリオは必見。大映ドラマも腰を抜かす、制服を賭けた乙女の戦いが待っている！

⬅左が主人公。亜美のログセはかなり無理な場面でも発動。ちょっと苦しい

➡変わり果てた渋谷。制服WARSの影響で、区によっては荒廃したところも

【バカゲーチェック】

項目	評価	コメント
企画	上	制服ファン向けソフトかと思いきや意外とシナリオはしっかり。
グラフィック	中	シナリオに比べてグラフィックはまとも。もっとハジけても。
必要忍耐力	中	メッセージスキップなどはなし。ただしボイスはたっぷり。
ゲーム性	下	AVG部分も戦闘もこれといって……。必殺技が欲しい。
総合バカゲー度	中	シナリオの力でグイグイ引っ張るタイプのバカゲー。「中野区ではどんな少女が待っているんだ!?」と気になるデキ。あとはノリが合うかどうか。
バカゲー道	三段	ゲーム進行やメッセージスピードのテンポがやや遅いので、イライラする箇所も。はたして制服WARSの結末は？　カギは涼子が握っている!?

Text by 田中ノボル（フリーライター）

今月の一本

「たまには3DOなんていいんじゃないですかね」。山本編集長、驚愕の発言。神の天啓か、悪魔のささやきか。惑乱、錯乱、発狂……ひょっとして英断？ その声に応え、深淵のかなたから、漆黒の屍がよみがえる！

「フルアニメーションで描く インタラクティブ・ムービー」

3DOの座右の銘、それはすなわち「インタラクティブ」だ。VHS並みの映像再現能力を持っていた3DOでは、映画をはじめとした映像メディアとの連携に熱心だったのである。そこで今回は、その主旨を実践した2タイトルをご紹介しよう。

ゲーム本編はフルアニメーション。キャラクターデザインは、アニメ界の重鎮、湖川友謙氏が担当している

1本目は『シュトラール』。これは、80年代中期にちょっとだけはやったレーザーディスクゲームの移植版だ。

画面に映像が流れ、時折、上下左右の矢印や、ボタンを押せという指示が出る。一定時間内に正しく入力すれば映像は先へ進み、失敗すれば1ミス。所定のストックを使い果たすとゲームオーバーという、あれである。

レーザーディスクゲームは、演出のテンポが肝である。プレイヤーが入力できることは極めて限定されているうえ、物語性で引っ張ることが難しいから、危機また危機の連続をいかに変化をつけて見せていくか、ということに出来栄えが直結する。そして、そのためには途切れることなく映像を流し続けなければならない。コンシューマだからといって、ローディングが入ったら台無しである。その点、3DOはまさにうってつけなハードだ。

なお、ここまで慣習に従って3DOと呼んできたものの、これは規格の名称であって、ハードの正式名称ではない。本当は、「リアル」とか「トライ」といったハードの名前があるのだが、正直耳慣れないので、3DOに統一する。ご容赦いただきたい。

➡映像に見入りすぎると注意力が緩慢になり、指示ばかり気にしていると演出が楽しめくなる。その辺りのバランスが大切

⬅攻撃や登攀など、移動以外の選択を行う場合には、矢印ではなく、それに見合った特殊な指示が出る

「歯切れのいいアクション 歯応えのある難易度」

ゲームは、主人公の青年アレクシスが、行き倒れの老人を救うと

ころから始まる。この老人、実は宇宙の創造主で、アレクシスの人柄を見込んだ彼は、「神となって世界を想像してみよ」と言い出す。かくしてアレクシスは、世界創造に必要な7つのクリスタルを集めに旅立つことになるのだ。

7つのクリスタルは、それぞれ別のステージに置かれている。最初に選択できるのは、そのうちの3ステージ。空、水、大地を象徴する、赤、青、黄色のクリスタルが目標だ。どれから集めるかはプレイヤーの任意だが、それによってエンディングが変化する趣向になっている。

ここまでがいわば、オープニング。この後、物語性は消滅し、3DOの性能をフル活用した映像の乱舞となる。

たとえば、世界選択で、白を選んだとしよう。場面は、いきなりアレクシスがミイラ男と格闘しているところから始まる。前フリは一切なしで、ただちにミイラ男の攻撃。矢継ぎ早に出される指示に従い、それをかわし、反撃を加える。ミイラ男はやがて倒れるが、これが実はホワイトドラゴンの化身。今度は間髪入れず、ドラゴンとの戦いが始まる。

まさにクライマックスだけを集めたアクション映画さながら。3DOの映像処理能力と、映画志向のハードコンセプトが結実した、鮮やかな完成度だ。指示の出るタイミングと入力受付時間がなかなかシビアなので、難易度的にもやり応えがある。

ただ、3DOの能力を発揮したという点では大いに評価できるものの、アーケード版をほぼベタ移植した内容で、8800円という値段設定は、正直厳しかった。幸い、中古なら千円程度なので、十分おつりが来るだろう。現在の中古市場で手に入るかちょっと不安だが、なんとか探し出し、3DOと一緒に買ってやってほしい。

3DOの魅力はカラオケにあり？

3DOは、ゲーム機というよりも、マルチメディア対応の家電機として製作された。それを表すのが、多様な機能。3DO規格で制作されたゲームや映像ソフト、音楽CD、フォトCD、ビデオCDの4種類のメディアに対応しており、「これ一台あれば、他はいりません」というのがウリだったのである。本体にはサンプルCDが付属しており、メディアごとの操作方法を丹念に解説するビデオが納められていた。まあ、音楽CDはPSやSSでも聞けるが、他のハードでは絶対に無理なのがカラオケ。周辺機器のひとつである、「カラオケミキサー」を装着することで自宅でカラオケが楽しめる仕様になっていたのだ。ただ、フォトCDの対応している規格が一世代前だったり、ビデオCDの再生には3万円近いアダプタがいるなど、使い勝手はよくなかった。黒くてゴツイくせに器用貧乏。そんなアメリカンな姿が、どこか哀れで、かつ愛らしい。それが3DOなのだ。

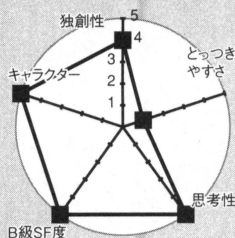
⬅サンプルCDには、ミニゲームや「バットマン」のアニメーションなども収録されている

➡フォトCDの解像度は高い。ただし、フォトCD自体が普及しなかったので魅力にはならなかった

シュトラール　秘められし七つの光

高い映像処理能力を駆使して次々に押し寄せてくる艱難辛苦の数々。過酷な試練を乗り越え、世界を創造する7つのクリスタルを手に入れよ！

ハード：3DO
メーカー：メディアエンターテイメント
ジャンル：ACG
発売日：1994・12・2
価格：8800円
市場価格：1000円

デイドラス エピソード1：難破船のエイリアン

全編にあふれるＢ級ＳＦテイストが秀逸。映画の世界に入り込むという、インタラクティブ感覚を見事に再現した、３ＤＯを代表する一本だ。

ハード：**3DO**
メーカー：**ハットネット**
ジャンル：**AVG**
発売日：**1995・11・10**
価格：**9800円**
市場価格：**1400円**

全編に込められたB級魂が心地いい

次にご紹介するのは『デイドラス』。ディスク4枚組からなる、大作である。

これは、掛け値なしに面白い。ハリウッド製ＳＦ映画の再現を狙った意欲作なのだが、見事にそれに成功しているのだ。３ＤＯが追い求めたインタラクティブ性を象徴する一本であり、同時に「映画とゲームの融合」というテーマにおける、最も優れた成功例のひとつと言っても過言ではない。

22世紀の銀河系。主人公である軍人のケイシーは、戦争で重傷を負い、脳以外のすべての肉体を失ってしまう。生命維持装置の中に新たな生を得た彼は、エリとザックという旧知の戦友2人と新たな任務に就くことになる。銀河全域を飛び回り、放置されたり、破壊された味方の宇宙船やその積荷を回収する任務である。

ケイシーは肉体を持っていないが、カメラとマイク、それに作業用アームを搭載した「プローブ」という小型ロボットを遠隔操作することができる。プローブは飛行体で、宇宙空間でも行動可能。これを使って、エリやザックをサポートしていくのである。

物語は、3人が任務中に事故に巻き込まれ、とある恒星の引力に捕らえられてしまうことから始まる。船はエンジン部分が大破し、修理は不可能。このままでは4時間で恒星に呑み込まれてしまう。

彼らは、同じく引力圏に捕らわれている巨大な宇宙船に注目し、これを操縦して危機を逃れようと考える。ところがこの宇宙船は、未知の異星人が建造したもので、おまけに乗組員は凶暴な宇宙生物の襲撃を受けて全員殺されていた。つまり、見たこともない文字を解読し、構造も機能も、それを支える理論も不明な宇宙船を操縦する方法を探さねばならないというわけだ。しかも、乗組員を殺した宇宙生物が依然として船内にとどまっており、制限時間はわずか4時間という状況で。

“共演女優”のティア・カレル。ハワイ出身で、スペイン系の血も引く。エキゾチックな雰囲気が魅力だ

良質なシナリオと良質な演技

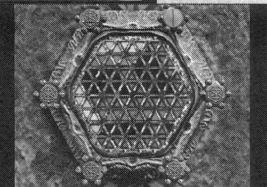
設定だけでも、なかなかサスペンスフルだが、ゲームとしても、シナリオが実によく考えられている。展開自体は完全な一本道で、分岐はまったくない。プレイヤーはストーリーに沿って発生する戦闘や謎解き（パズル）を順番にクリアするしかないのだが、それが窮屈に感じないのだ。

船内を探索する理由が明確で、かつ必然的であるため、多少危険が予想されても、3人がそれを中

断できないことが理解できる。モンスターが凶暴であることも、戦闘が不可避であることに説得力を与えている。全員が軍人なので武器が扱えるのも当然だ。

特に見事なのがパズルだ。船を造った異星人は文字も持っているが、それだけでなく、色彩もコミュニケーション手段のひとつにしている。それ故、スイッチが色合わせのようなパズルになっていても、何ら違和感を覚えないのである。このアイディアは単にゲーム的であるだけでなく、異文化と接触していることを実感させてくれる優れたアイディアだ。

このように、細部まできっちり理由づけがなされているので、プレイヤーはストーリー展開を純粋に楽しむことができる。戦友2人を演じる俳優の演技も上々で、シリアスとギャグのブレンド感覚が絶妙。戦闘やロマンチックなシーンなどの見せ場も随所に用意されている。なお、ヒロイン格のエリを演じているのは、ティア・カレル。大方の人には「誰?」という感じだろうが、ゲームに出演している女優の中では著名なほうだ。元はモデル出身で、ゲームが発売された90年代中期には「ライジング・サン」「トゥルーライズ」などに出演し、さらに「レリック・ハンター」というTVのトレジャーハントシリーズで、ヒロイン役のシドニー・フォックスを演じていた。最近では、「リロ&ステッチ」シリーズで声優も務めている。

←映像はクロマキーで作成。俳優がブルーバックと呼ばれる青いセット内で演技し、後から3DCGの背景を合成する手法だ

→扉の開閉や機械の操作を行うには、それに対応するパズルを解く必要がある。難易度はかなり高い

がんばっているのは、ハリウッドサイドだけではない。日本版の吹き替え陣の芝居も力が入っていて、聞き応えがある。

本当に（まるで、ではない）映画を見ている気分を味わわせてくれる『デイドラス』。惜しむらくは、ハードの不振でエピソード2以降が未発売になったことだ。3人の運命は、永遠に宇宙の闇に封じられ、もはや誰にもわからないのだ。

3DO企画の3ハードとそれを彩る周辺機器の数々

ここでは、3DOシリーズを構成するハードと周辺機器をご紹介しよう。今ではほとんど手に入らない、レアアイテムの宝庫だ。

● **REAL**：日本初登場となった3DO規格のハード。黒くて四角い。かなり重くて、ボディは頑丈。レーザー読み取り部分は脆弱。価格はライバルのPSやSSをどーんとしのぐ5万4800円。まさにアメ車をほうふつとさせる。

● **TRY**：三洋電機が開発したハード。性能的にはREALと変わらないが、読み取り部分が補強されているので、読み込みエラーが少ない。外見のフォルムはほとんどビデオデッキ。開発中は、ボディの上面にでかでかと3DOと書かれていたのが、製品化されたら消えていた。マイナスイメージに思われたのか!?

● **REAL・Ⅱ**：REALの廉価版。価格が下がっただけでなく（4万4800円）、本体も薄くスリムになった。パッドもひと回り小さくなったが、これについては「日本人の体型に合わせて小型化した。子どもでも扱いやすい」と言われた。部品代を節約したようにも思えるが、何にしろエコロジーを気遣うのはいいことだ。

● **メモリーユニット**：外部記憶ユニット。PSでいえばメモリーカードにあたるのだが、その4倍くらいデカく、やたら重い。おまけに起動用のCDが必要で、それが破損したら、2度と中身は読めなくなる。

● **ビデオCDアダプタ**：最大74分が収録可能なビデオCDを再生するために必須となる周辺機器。当時発売されていたビデオCDはほとんどがAVだったのだが、本体込み9万近い金を投入した剛毅なオジサンは何人いたのだろう?

● **カラオケミキサー**：これを接続すると、エコーを効かせたり、デュエットが可能になるなど、本格的なカラオケが楽しめる。カラオケCDは別売。

● **3DOマウス**：早期に発売されたが、対応しているソフトは少なかった。小島監督作品の『ポリスノーツ』を快適に遊ぶには必須。

● **デジタルスティックコントローラー**：アーケードの操作盤に似た、ジョイスティック。3DOのソフトには格闘やSTGが多いのだが、本体付属のパットではちょっと遊びにくい。これがあれば遊べるソフトが一気に広がるぞ!

● **6ボタンパット**：カプコンが発売した6ボタンパット。もちろん、3DOが誇る一本、『スーパーストリートファイターⅡX』をプレイするためで、グリップが付いた握りやすい形状。ほかのソフトでも問題なく使用できる。

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

PCゲーム考古学会

エロゲーを除いて今は見る影もなく凋落した国産PCゲーム。しかし80年代から90年代にかけて、確かにゲーム文化の一翼を担いその歴史を歩んでいた時代があったのだ。ここは、そんな時代を駆け抜けた国産PCゲームの名作迷作に光を当てるページである。

【第18回】国産PCゲームのオーパーツ ——『ファーストクイーン4』

text by 大澤良貴

メーカー：呉ソフトウェア工房
発　売：1994年

PCゲームの埋もれた作品の中には、時として「オーパーツ」と呼びたくなるような、時代を越えた発想や技術を持った作品が、存在する。

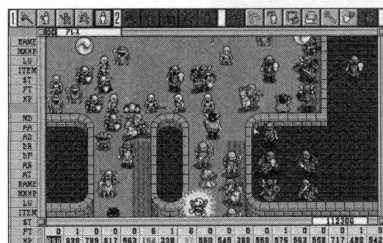
そんなオーパーツ的作品を再評価することこそ、古いPCゲームの歴史を調べる醍醐味のひとつと言ってもよいだろう。この連載に「考古学会」なる大仰なタイトルをつけたのもそういった理由からである。そんなわけで、ページ倍増記念として、PCゲーム史上でもオーパーツ中のオーパーツと言ってもよい作品を紹介しよう。

呉ソフトウェア工房から発売された『ファーストクイーン』シリーズがそれである。当時は「ゴチャキャラ」という呼ばれ方をしていたが、『ファーストクイーン』シリーズをはじめとする呉ソフトウェア工房のゴチャキャラシミュレーションこそ、現在、世界的に最も人気のあるゲームのジャンルであるRTS（リアルタイムストラテジー）の「早過ぎた元祖」として再評価すべき作品であろう。

もちろん、RTSの発想自体は当時であっても珍しくはなく、挑戦しては埋もれていった作品も多い。かの『大戦略』シリーズでも『大戦略Ⅳ』で挑戦している。しかし、当時のロースペックなPC上でリアルタイムを表現するのは困難であり、またリアルタイム慣れしていないユーザーたちに合わせた操作性を表現できていたゲームは皆無と言ってもよかった。

そんな中で、ほとんど唯一、「ユーザーが十分楽しめ」、なおかつ「ロースペックでも動く」という条件をクリアしていた作品が、呉ソフトウェア工房のゴチャキャラシリーズであった。

なにしろ640KB制限というばかげたメモリ制限のあるPC98というマシンどころか、最初の『シルバーゴースト』などはPC88という8ビットマシンで、数十のゴチャキャラがリアルタイムに行動して、コマンドに合わせて陣形を組み、敵と遭遇すればそれぞれの戦力に応じて戦い、経験値がたまればレベルアップしていくといった処理を行っていたのである。

PC98の最終作である『ファーストクイーン4』に至っては、空中ユニット、弓兵ユニット、魔法ユニット、騎兵ユニット、変形ユニット、回復ユニットがそれぞれの

↑戦い、泣き、休み、死ぬ。無数のゴチャキャラたちの種類と動作の芸の細かさは今見てもため息が出る

AIで独自に行動する始末である。各ユニットは傷付けば後方に下がって休むし、回復ユニットは敵を避けながら、重傷のユニットを自分で探して回復していく。正直、下手な現在のRTSのAIよりも頭がよかったりする。

そして、リアルタイムでこれだけの処理をしていながら、このシリーズは当時発売されたゲームの中で、最も軽くサクサク動いていたゲームなのだ。いったい、どういうプログラム処理を組めばそんな離れ業ができるのか？ というのは当時でも各メーカーのプログラマーたちにとって謎であったらしく、ため息混じりに感嘆していたものである。

↑ゲーム中ではすべて2頭身キャラの操演でストーリーは展開されていくわけですがね

このようにユニットひとつひとつが独自のAIで行動するものだから、それぞれの行動を見ているだけでも楽しく、そしてユニットひとつひとつに名前がありレベルがあり、特徴があるために、つい思い入れが過ぎて、ユニットひとつ死亡させることすらできずに、うっかりひとり死なせただけでロードしてしまうような中毒性あふれるゲームであった。さらにユニットはレベルが上がればクラスチェンジしていくので、頼もしくグラフィックが変わった部下を見て悦に入るのも実に快感である。

この『ファーストクイーン4』は、二次元マップでのゴチャキャラシリーズの集大成とも言うべき作品として、最も完成度の高い作品である。もしPCゲーム最大のオーパーツのひとつとも言うべき「ゴチャキャラ」を体験するとすれば、これを推薦したい。

基本的に戦略RTSよりもリアルタイムSRPGとも言うべきゴチャキャラシリーズであるが、この『4』では、戦略マップと言うべきマップが存在し、この複数の舞台を戦略マップ上に展開して、敵を押し返していくという、ちょっとした戦略シミュレーション的な醍醐味も味わえるのが非常に楽しい。また、SRPG的と書いたように、各戦場のマップの中には、数多くのイベントが隠されており、新たな舞台や仲間が加わったり、武器やクラスチェンジを行えたり、と各ステージをクエストする楽しみが加わっている。

しばしば無数に発売されるゲームの中には「RPGとシミュレーションの融合」を謳ったゲームが現れるが、その最も理想的な融合のひとつの形が、この『ファーストクイーン4』と言っても過言ではないだろう。部隊展開の戦略性、リアルタイムで行われる戦闘の戦術性、アイテムや仲間探し、レベルアップやクラスチェンジの育成性、それらを包含するストーリー性、そのすべてがまったく自然に融合されている作品である。

後に3D、ウィンドウズ化の波に乗り切れず、ゴチャキャラシリーズは時代の流れに飲み込まれてしまうが、今のRTS全盛を見ているとなんとも惜しいコンテンツを時代の波に飲ませてしまったなあと、悔いたくなってくる。せめて、国産PCゲームが生んだオーパーツとして末永く語り継いでいきたいものである。

Column

今では豪華すぎるパッケージ

呉ソフトウェア工房のゲームがオーパーツ的存在感を高める理由が、パッケージイラストの豪華さだろう。手抜き絵になる前の天野喜考や末弥純といった面々が、当たり前のようにパッケージを飾っているのは、今にして思えば信じられない豪華さである。まだPCゲームが華やかであった時代の名残として、なんともパッケージを見返すたびに切なくなってきたりして。

大澤良貴：PCゲーム誌ログイン元編集者。メディアファクトリーから『コミック三国志マガジン』でなんかやってます。よければ見てね。

前号でも書きましたが本誌も今年で10周年を迎えます。これからも読者と一緒にゲーム道をつき進みます！

春のドリキャス新作まつり

山：みなさんこんにちは。山本です。
西：西村です。
み：高橋でーす。やっと作業も落ち着いてきたね。今回の進行はどうだった？
山：うぬぬぬ……。ページ足りねぇぇ！
み：うわ、急に大声出すなー！
西：確かに大変でした。読者にナイショでこっそり進めてたシリーズ特集を丸々一個延期しましたし。
山：いっそのこと増ページすればよかったかな。でも、そのためにはいろいろ通さないといけない手続きもあるし……。
西：何事も計画的に進めていきましょう。
み：アドリブで動くのも楽しいけどね。

前号の反響

山：前号の「Xbox特集」の感想からいってみましょう。

●Xbox特集がよかった。思わず布教用にもう1冊買っちゃいました。
（静岡県　石橋教志）

西：2冊購入とは嬉しいです。布教結果もお聞かせください。

●Xboxゲットしました!!　「ユーゲー」のおかげです。「ユーゲー」見て欲しくなりましたと店の人に言ったら、「お客さんで5人目ですよ」といわれました。
（兵庫県　蓬莱裕道）

み：買いたくなったとか買いましたといった声が多いね。好評だったのかな？
西：集計データでは、大ざっぱに分けると、Xbox未所有の方からは高評価でしたけど、Xboxをやりこんでいる方からは、ちょっと内容が軽くないか？　といった指摘もありました。
山：そこは意識して若干、軽めに調整した部分はあります。まずは本体を買って触れてもらおうと。
み：360のネタもきてるよ。

●みなさんは「Xbox360」をどのように略していっていますか？　私はペケサブローと呼んでやるつもりです。

（大阪府　コチョコチョ忍者）

山：「サンロクマル」
み：「バツばこ」
西：「さんぴゃくろくじゅう」
山・み・西：みんな違うな……。
西：次は「コントローラ特集」への感想です。

●初めて「ユーゲー」を購入しました。Xbox ユーザーでコントローラマニアなので買わざるを得なかったです。
（兵庫県　ペタンク）

西：初購入ありがとうございます！　最近、初購入というお手紙が増えて嬉しいですね。

●「オレコマンダー」スゴスギ！　インタビューも良かったです！（東京都　戸的カンナ）

西：高橋名人世代にはたまりませんね。
山：次こそは自力の連射で勝つ～！
西：前号の興奮冷めやらずですか。
み：「ファミコン必勝本」インタビューにも感想がきてるよー。

●「必勝本」の読者でした。次は「ベーマガ」あたりで……。（北海道　狼）

●元読者としては企画が面白かったですね。昔を思い出しました。（秋田県　伊藤信行）

西：なつかしいゲーム雑誌の企画は好評ですね。私も「ベーマガ」好きでした。
み：これからも続けるんでしょ？
山：今も何誌か候補はありますよ。

そのほかのおたより

●『ラジルギ』に『アンダーディフィート』の発売にはドギモをぬかれました。「セガの白いハードは化け物か？」
（兵庫県　てくのん）

西：私もDCでまさか新作が出るとは思いませんでした。
山：そういったところは応援したい！
み：私は懐かしい雰囲気の表紙作れて楽しかったかな。湯川専務って今何やってるんだろ。
西：表紙といえば、表紙上の文面がいつのまにか変わってるのは気のせいでしょうか？
山：なんか「セゲいち」っぽい……。
み：原稿を書くのは編集でも、最終的に形にするのはデザイナーだからね～。ぬふぅ。
山・西：（この人、趣味で表紙を変えた!?）

●「電気用品安全法」。もういや～んです。
（東京都　リョウジマ）

西：読者さんからも何通か投稿を頂きまして、今回急ではありましたが取材をしてみました。
山：まだメーカーも店舗も動き出したばかりで、見えてこないね。速報性ではネットのニュースに負けるから、他のアプローチで進めたいところ。

●PCゲームの記事を増やして欲しい。特集でも可！　TOWNS特集！
（大阪府　益竜也）

山：「PCゲーム考古学会」を増ページしてみました。
み：今回、いろいろやってるよね。「プレイステンレス」も増ページされてたりして。見あたらない連載は休憩中？「夢のゲーム学」は新コーナーだね。あのページにのってる『ぶつ森』の写真は私のなんだよー。
西：今回の「今月の一本」、なんか導入部が激しいですね。
み：そうそう。3DOファンが怒らない？「ユーゲー」らしくないんじゃないの？
山：では一応説明を。今回の記事を書いた水野さんって3DOが大好きなんですよ。「好きで買ってたら自然に家が3DOソフトだらけになってた」とか。「漆黒」とか「屍」とか書いてるけど、旧友と再会したようなテンションなんじゃないでしょうか。
西：山本さんもPCエンジン語り出すと止まらないですよね。
山：そうかなぁ？　僕より詳しい読者はきっと大勢いるだろうし、みんな好きで語ってるわけだし、ゲーマーの名においては皆平等。
西：今回インタビューをさせていただいた、グレフの丸山社長の名言ですね。

み：早速パクッてるし……。

希望、要望、リクエスト！

西：「ユーゲー」に寄せられた読者さんからの要望を読み上げてみますね。

●新しく加わったみどりさんのコーナーが一つ欲しいです。前編集者奥山さんぐらい濃いコーナー期待しています。（東京都　山口将則）

西：ということですが？
み：コーナーというほど大げさなものではありませんが、今回からイラストコーナーを担当させていただくことになりました～！　好評だったら、もっと担当も増えるかも!?
山：デザイナーだし、誌面全体がみどり姉さんのコーナーみたいなものですからね。

●「ライター登龍門」ですが、タイトルを変更してはいかがでしょうか？　ライター志望じゃないといけないのか？　とか「ライターレベル」の文章でないとダメなのかと思われて、気軽に投稿がしにくいと感じました。（大阪府　北倉かずい）

山：そうですね。変更しましょう。みなさんからフリースタイルで、ゲームに関する投稿を募集します！　詳細はいちばん下の告知をご覧ください。

●ここ数号予告通りにやっていないような……。次号は予告通りにお願いします。たまにはギャルゲー特集を。（静岡県　J.P.J）

山：予定は未定！
み：威張るな！
山：ごめん……。
西：ギャルゲー特集とは違いますが、今回の学園ゲーム特集にも含まれていますよ。楽しんでいただけたら幸いです。
山：この特集、実は去年からずっとやりたかったんですよ。僕が手いっぱいで担当は西村さんに任せちゃったけど。
み：なんで今までやらなかったの？
山：やっぱ入学シーズンにやりたいじゃん。
み：でもその前に卒業シーズンだよね。こんなおハガキがきてるよ。

●うやむやのうちに編集長返り咲き……とか期待してたんですが……。北郷さん、おつかれさまでした。（静岡県　H.G.）

山：たまには登場していただきたいですね。
み：ちゃんと先輩に恩を返したかー？
西：また編集部にも遊びにきてくれますよ。
山：「ユーゲー」は恵まれてます。読者にも先輩たちにも支えられてますから。
み：今年の夏で「ユーズド・ゲームズ」から数えて10周年なんでしょ？　何かやるの？
山：はい。実は読者のみなさんに是非、ご協力をお願いしたい大切なご相談があります。「ユーゲー」が10年もしっかり続いたのは、ひとえに読者の皆様のおかげです。思い返すと「ユーズド・ゲームズ」創刊から5年目に「ナイスゲームズ」と合併して「ユーゲー」になりました。あれからさらに5年が経ち、ひとつの区切りがきたのかもしれないと感じています。そこで10年目のこれからに挑むにあたって決意や誇りを誌名に込めたいと考えました。誌名が「～ゲームズ」になるとか、伝統は残したいですね。まだどうなるかわかりませんが……。新誌名はこれまで「ユーゲー」を支えていただいた、読者のみなさんから募集をさせてください。読者に命名していただいた誌名を背負って頑張っていきたい。それがユーザーとともに歩き、ゲームという文化を大切にする本誌の信念になるのではないかと考えています。宜しくお願いします！
西：巻末に告知ページをご用意しましたので、ご応募・ご意見、お待ちしてます！

読者コーナーではみなさんからゲームに関する投稿を大募集！　ゲームレビュー、ゲームへのご意見、体験談、その他なんでもOKです。長文での投稿は一件あたり1200字以内でお願いします（編集部への要望・感想などは字数無制限です）。お仕事としてライターにご応募される方は履歴書を同封願います。

「最近遊んで面白かったゲームソフト」名は？

直感（ちょっかん）ヒトコト 第5回

諸般の事情で今回は1ページ（しくしく）です。今回は前号特集の影響なのか、Xboxのゲームを挙げてくれる人が急上昇！　360でなくて無印というところが、ウチの読者さんらしいです。４月に向けて、新しい生活の準備を始めている人も多いかと思いますが、ゲームでも気分を新しくしてプレイすると、いい結果がでることが多いですよね。編集部も心機一転でがんばります！

『虫姫さまDX』（iアプリ）
●STG下手な自分でも楽にクリアできるのがいい！（秋田県　ごろんた）

『セガラリー』（SS）
●久々に遊んだけど、今でも遊べる。（大阪府　キタ）

『スーパーロボット大戦IMPACT』（PS2）
●「グレンダイザー」が出てるから。（和歌山県　ずか）

『キャッツラン　全日本Kカー選手権』（SFC）
●車を運転する女の子の動きが可愛らしい。（京都府　メンデス）

『ファランクス』（GBA）
●今のところGBAのSTGではこれが一番かな。（愛知県　ポポ）

『真・三國無双４』（Xbox）
●戦略性がアップし、武器やキャラクターが増えたところ。（愛知県　四谷言成）

『もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング』（DS）
●新しいゲームが前作にもましておもしろい。（富山県　みけねこ）

『ドラゴンバスター』（FC）
●発売当時は2段ジャンプが出来なかったが、今は簡単に出来るようになり、ようやく面白さに気づきました。（北海道　山畠大輔）

『シャイニング・フォース　黒き竜の復活』（GBA）
●『I』をプレイ済みの為、安心感がある。（兵庫県　裏虎）

『ダイナソア　リザレクション』（WIN）
●あの絶望的な雰囲気は大変独特で、昔から気に入ってます。（埼玉県　銀鶏好）

『シャドウ・ザ・ヘッジホッグ』（Xbox）
●ソニックがかっこいいから。（東京都　団長）

『ボクは小さい』（PS2）
●小人になった気分が味わえる良作ゲーム。（静岡県　H.G.）

『ドクターマリオ』（SFC）
●NP用はVS.COMモードがあり、一人でも楽しめる。（大阪府　もるどふ）

『デッドオアアライブ４』（360）
●好きなシリーズの最新作。CPU凶悪！（大阪府　なつきタソ）

『ジャッジメントシルバーソード』（WSC）
●全スワンユーザーにプレイして欲しい。（東京都　松村大輔）

『風雨来記２』（PS2）
●沖縄の風景だけでなく歴史もわかりやすかった。（広島県　カステラ）

『SDガンダムGジェネレーション』（PS）
●モビルスーツの開発が楽しい。（神奈川県　ターミネーター）

『マキシマムチェイス』（Xbox）
●野郎が大好きな要素がてんこ盛りな、〝お子様ランチ〟ゲーム。（青森県　ジェット雀）

『デュエルセイヴァーデスティニー』（PS2）
●2Dアクションなので。（新潟県　TRY）

『ドラゴンクエストモンスターズ　キャラバンハート』（GBA）
●実はマゾゲーかも…でも楽しい！仲間集めも熱い！（奈良県　霜月緑郎）

『マリーのアトリエ』（PS）
●原点いちばん。（群馬県　しぇな）

『デッドオアアライブ４』。スピーディな戦いや技に、360のすごさを感じさせます

「ユーゲー」読者アンケート

あなたのハード&ソフト所有数を教えて!

さて22号の読者アンケートで行った、ハード所有台数とゲームソフト本数のデータがまとまりました。ハード台数もソフト本数も、実に「ユーゲー」読者さんらしい、とんでもない結果となり、編集部でも「ウチらしさがでたね」と納得。ここに発表!

イラスト:シンヤ

Data.1

所有ハード台数

Min➡0台
Max➡50台オーバー
平均 13.8台

平均14台というのは、だいたい据え置き型8〜10台に携帯機4〜6台を所持、というイメージでしょうか? 「ユーゲー」読者らしく過去のゲームをするために、これまでに登場したマシンはひととおり全部そろえてる、というイメージが浮かびます。少ない方は現行機だけという理由が多く、ハガキには同一機種を必ず2台ずつ買うという方や、予備を含めて8台所持という豪気な方も……。しかし、これだけの台数が自室や家にあるということは、相当なスペースがゲームに取られていることが予想されます。

読者さんの声

●15台くらい。くらいというのはGB系がいろいろあってよく分からないから。ハードは一応、兄弟の誰のか決まっているけど、みんなで使ってます (千葉県・せんじゅ)

●33台。古くは「ぴゅう太」から、新しくは「DS」まで (北海道・斉藤章道)

●11台。昔は「ジャガー」「バーチャルボーイ」も持っていたのですが、さすがに手放しました (茨城県・c.g.ponn)

●14台。遊ぶ時間がないので9割がコレクションになっています (神奈川県・デザートリズム)

●30〜40台くらい。毎年引越しを考えつつも、億劫になるのはこれらのせいです (神奈川県・デコイスト)

●14台。PS2は本体をわざわざ買って、ソフトは1本のみ(笑) (福岡県・隼人)

●所有ハード数はバージョン違いを含み、50台以上 (東京都・宮田裕也)

Data.2

所有ゲームソフト本数

Min➡ 0本
Max➡10000本オーバー
平均 526.9本

こちらも何とも「ユーゲー」読者らしい結果になりました。最高の1万本オーバー(1万本としてカウント)をはじめ、4ケタ台の方がなんと20人近くもいて、平均を大きく引き上げています。1000本を超えているのは、やはりゲームコレクターという方が多く、増えることはあるけど減ることはない、という意見も多かったです。2005年PSP所有者にC-NEWSが行ったアンケートによると「ソフトの年間平均購入本数」は、男性平均7.4本ということですから、読者さんはなんと71年分のゲームがある、という計算ですね。

読者さんの声

●630本。半分くらいは積みゲーかも。一度『WIZ外伝』をダブり買いして以来、きっちりノートに記録しています (神奈川県・強欲天翔!!)

●42本。あまり収集癖はなく、気に入ったものだけ残しています (神奈川県・シーサー)

●430本。久しぶりに数えてボー然。子供の頃みたいに貸したり借りたりできなくなったのも原因のひとつ (栃木県・TAKA)

●2000本。セガ系だけで1500近くある。もはや定年退職までプレイ不可能な感じ。それでもセガの新ハード発売を信じて待ってます (三重県・好きだぜセガ)

●1881本。日本で発売された全RPGをクリアしようなどという、無謀なことを企ててしまったがために、泥沼にはまってしまいました (新潟県・ホエルオーの大和煮)

●ソフトは9000本を越えました。日々増加中!! (神奈川県・酒缶)

今回は私、デザイナー高橋が、みなさんのおハガキを選んでみました！実は元・ゲーム雑誌の読者イラスト投稿戦士だったので、ハガキイラストに対する愛情は人一倍っすよ！　みなさんの投稿、待ってます！

『ぷよぷよ』

愛媛県　セサミンX

仕事が山積みになると「ぷよがいっぱい落ちてきた～！」って思いません？　私だけですかそうですか。

『ときめきメモリアル2』

青森県　ジェット雀

山本編集長よりご伝言です。「例の件は大人の事情で難しいです。すいません…」とのこと……ご、ごめんなさーい！　でもこれ載せるとき妙に楽しそうだったけど……？

岡山県　京りず

『BLEACH DS』

日番谷冬獅郎をカラーで描いてくれました！　画材のアクリルガッシュ、美術学校の頃によく使ってたな～。

愛知県　弘崎まろ

『マイティボンジャック』

おおっ、藤子・F・不二雄風だ!! きたよパーマン！　この手のシリーズで、もっと見てみたいかも!?

愛知県　紅ゆはた

『天外魔境Ⅱ』

わーい♪　女の子読者さんからのご投稿です！　そういえば『天外』シリーズ特集やるって話は……？

鹿児島県　もやしん

『ナスカ'88』

「投稿はこれが最後」と寂しいことを言わずに、またおハガキ送ってくださいな。待ってますよん！

投稿募集中！

ゲームの思い出、誌面への厳しいご意見、果ては日本経済の行方、超美麗ＣＧイラストなど、あなたの投稿をお待ちしてます！　締め切りは３月31日（金）消印有効です。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社　ユーゲー編集部

Eメールはこちら。
特に オチがない話でもOKです。
ug@microgroup.co.jp まで
お待ちしています!!

葉書の隙間から

最近、ちょっと疲れ気味な編集部です

●本誌へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですのでお書きください。

千葉県　せんじゅ

波多野先生、大人気ですよ～ファ美ちゃん！　今度はハガキイラストでぜひ！

<ファミコン・MD・MCD・PCエンジン>

ゲーム高価買取

◎インターネットでパソコンゲーム、家庭用ゲーム、プレステ、セガ・サターン、N64、スーパーファミコン、ドリームキャストの販売・買取を行なっております！◎

★お客様大感謝セール リバティー各店にて実施中！◎ゲーム等激安価格です。ゲームの高価買取中！ ●広告有効期間：18年4月3日必着

ファミコン買取価格（箱・説明書付き）

タイトル	価格
アイスクライマー	¥2,000
アイドル八犬伝	¥3,000
赤川次郎の幽霊列車	¥2,000
アテナ（完品）	¥5,000
アドベンチャーオブロロII	¥1,500
暴れん坊天狗	¥4,500
怒II	¥1,000
怒III	¥1,000
伝染るんです	¥1,000
FC原人	¥1,000
エレベーターアクション	¥1,500
カオスワールド	¥2,000
快傑ヤンチャ丸3	¥2,500
くにおくんの時代劇だよ全員集合	¥1,500
クレイジークライマー	¥1,500
キョロちゃんランド	¥4,000
サーカスチャーリー	¥1,000
スノーブラザーズ	¥8,000
スパイVSスパイ	¥1,500
スパイVSスパイ2	¥1,500
スパルタンX2	¥2,000
スターウオーズ帝国の逆襲	¥3,000
スペランカー	¥2,500
スペランカーII	¥2,000
ゾンビハンター	¥1,000
ダークロード	¥1,500
大工の源さん	¥1,000
大工の源さん2	¥1,200
ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会	¥2,000
タウン熱血物語	¥1,500
東方見聞録	¥1,500
なかよしといっしょ	¥10,000
熱血格闘伝説	¥2,000
熱血高校ドッジボール部	¥1,500
熱血硬派くにおくん	¥1,500
熱血！すとりーとバスケット	¥10,000
忍者くん阿修羅の章	¥2,500
バイオミラクルぼくってウパ	¥4,500
バブルボブル2	¥8,000
バルーンファイト	¥2,500
びっくり熱血新記録	¥1,500
ヒットラーの復活	¥3,500
百の世界の物語	¥3,500
不思議な海のナディア	¥4,000
ぷよぷよ	¥1,500
ペーパーボーイ	¥1,500
へべれけ	¥1,500
ポコスカウォーズ	¥1,500
魔法のプリンセスミンキーモモ	¥2,000
ミスピーチワールド	¥3,000
水島新司の大甲子園	¥1,800
ムーンクリスタル	¥3,000
メタルギア	¥1,800
メタルスレイダーグローリー（完品）	¥6,000
燃えろツインビー	¥3,500
リップルアイランド	¥3,000
ルパン三世	¥1,800
レッキングクルー	¥1,500
ろくでなしブルース	¥2,500
ワイルドガンマン ガンセット	¥5,000

ファミコン買取価格（箱・説明書なし）

タイトル	価格
アイスクライマー	¥1,000
アイドル八犬伝	¥1,800
赤川次郎の幽霊列車	¥1,000
暴れん坊天狗	¥2,200
エレベーターアクション	¥800
カオスワールド	¥1,000
快傑ヤンチャ丸3	¥1,200
くにおくんの時代劇だよ全員集合	¥800
クレイジークライマー	¥1,000
キョロちゃんランド	¥2,500
ゲバラ	¥2,000
スターウオーズ帝国の逆襲	¥1,200
スノーブラザーズ	¥4,000
スパイVSスパイ	¥800
スパイVSスパイ2	¥800
スパルタンX2	¥1,000
高橋名人の冒険島IV	¥1,000
戦いの挽歌	¥800
なかよしといっしょ	¥5,000
熱血格闘伝説	¥1,200
熱血高校ドッジボール部	¥1,500
熱血硬派くにおくん	¥1,000
熱血ストリートバスケット	¥5,000
忍者くん阿修羅の章	¥1,000
バブルボブル2	¥3,500
ヒットラーの復活	¥1,200
百の世界の物語	¥2,000
不思議な海のナディア	¥2,000
魔法のプリンセスミンキーモモ	¥1,000
ミスピーチワールド	¥2,000
ムーンクリスタル	¥1,500
メタルギア	¥1,000
メタルスレイダーグローリー（完品）	¥2,000
燃えろツインビー	¥1,500
リップルアイランド	¥1,000
レッキングクルー	¥800
ろくでなしブルース	¥1,200

スーパーファミコン買取価格（箱・説明書付き）

タイトル	価格
R-TYPE3	¥1,000
赤ずきんチャチャ	¥1,000
悪魔城ドラキュラXX	¥2,000
アンダーカバーコップス	¥2,500
イースVエキスパート	¥3,000
インディージョーンズ	¥2,500
海腹川背	¥1,000
エイリアンVSプレデター	¥2,000
カービィのキラキラキッズ	¥2,000
カオスシード 風水回廊記	¥1,500
奇々怪界 月夜草子	¥1,500
奇々怪界 謎の黒マント	¥1,500
キャプテンコマンドー	¥1,000
くにおくんのおでん	¥1,000
クラッシュダミー	¥3,000
決戦！ドカポン王国4	¥1,500
ご近所探検隊	¥3,000
魂斗羅スピリッツ	¥1,000
新熱血硬派くにおたちの挽歌	¥2,000
すってんはっくん	¥1,000
すーぱー忍者くん	¥1,500
スーパーマリオコレクション	¥1,000
ダウンタウン熱血ベースボール物語	¥1,500
スーパーテトリス2+ボンブリス ゴールドカートリッジ	¥3,000
晦ーつきこもりー	¥1,000
であえ殿様あっぱれ一番	¥2,500
ドカポン3・2・1	¥2,500
ドラゴンクエストI、II	¥800
ドラゴンクエストIII	¥1,000
忍者龍剣伝 巴	¥3,000
美少女レスラー列伝	¥3,000
美食戦隊薔薇野郎	¥4,000
ファイヤーエンブレム トラキア776	¥7,000
ファーストサムライ	¥1,000
ファイナルファイト タフ	¥5,000
ファイナルファンタジーIV イージータイプ	¥1,000
From TV スラムダンクII	¥1,000
B.B GUN	¥2,500
星のカービィIII	¥1,500
魔装機神	¥2,000
元子ちゃんのワンダーキッチン	¥2,000
メタルマックス リターンズ	¥2,000
ラブクエスト	¥4,000
リバースキッス	¥1,500
ルパン三世	¥2,000
レッキングクルー98	¥1,000

タイトル	価格
ワンダーレンジャーR	¥3,000
ワイルドガンズ	¥2,500

スーパーファミコン買取価格（箱・説明書なし）

タイトル	価格
悪魔城ドラキュラXX	¥500
アンダーカバーコップス	¥1,000
イースVエキスパート	¥1,500
エイリアンVSプレデター	¥1,000
カービィのキラキラキッズ	¥1,000
カオスシード 風水回廊記	¥800
クラッシュダミー	¥1,500
ご近所探検隊	¥2,000
新熱血硬派くにおたちの挽歌	1,000
スーパーマリオコレクション	¥500
であえ殿様！あっぱれ1番	¥1,200
ドカポン3・2・1	¥800
人忍龍剣伝 巴	¥1,500
美少女レスラー列伝	¥2,000
美食戦隊薔薇野郎	¥2,000
ファイナルファイト タフ	¥2,500
ファイナルファンタジーIV イージータイプ	¥500
ファイヤーエンブレム トラキア776	¥2,500
From TV スラムダンク	¥500
B・B・GUN	¥1,200
魔装権神	¥1,000
元子ちゃんのワンダーキッチン	¥1,000
ラブクエスト	¥2,000
ルパン三世	¥1,000
幽遊白書 Final	¥800
レンダーリングレンジャーR	¥2,000
ワイルドガンス	¥1,200

GAME BOYアドバンス買取価格

タイトル	価格
RPGツクール アドバンス	¥3,000
エレベーターアクションO&N	¥3,000
ザ・タワーSP	¥2,500
コナミアーケードコレクション	¥2,500
サンサーラナーガ1×2	¥3,000
信長の野望	¥2,200
信長異聞	¥2,500
遙かなる時空の中で(プレミアムBOX)	¥7,000
ポケットモンスターリーフグリーン	¥2,200
ポレットモンスターファイアレッド	¥2,200
マリー、エリー&アニスのアトリエ	¥6,000

GAME BOY買取価格

タイトル	価格
SA・GA2秘宝伝説	¥2,000
セイントパラダイス	¥3,000
ドラゴンクエストI・II	¥1,000
ドラゴンクエストIII	¥2,000
熱血！ビーチバレーだよくにおくん	¥2,000

GAME CUBE買取価格

タイトル	価格
斑鳩 IKARUGA	¥2,500
ゼルダ コレクション	¥5,000
大乱闘 スマッシュブラザーズDX	¥3,000
どうぶつの森 e+	¥2,000
NARUTO激闘忍者大戦3	¥3,000
バイオハザード コレクターBOX	¥10,000

PCエンジン買取価格

タイトル	価格
愛・超兄貴	¥1,000
悪魔城ドラキュラX	¥5,000
1941カウタータック	¥3,500
風霧	¥1,000
ゲイグランドSX	¥2,500
銀河婦警伝説サファイア	¥15,000

タイトル	価格
GO!GO!バーディーチャンス	¥3,500
シルフィア	¥7,000
スーパーダライアス2	¥1,500
サマーカーニバル'92 アルザディック	¥1,200
サマーカーニバル' 93ネクスザールスペシャル	¥1,200
スターパロジャー	¥2,000
スチームハーツ	¥4,500
聖霊戦士スプリガン	¥1,500
スプリガンパート2	¥2,500
ダウンタウン熱血物語	¥4,000
DE・JA	¥1,000
デッド・オブ・ザ・レイン	¥5,000
天地を喰らう	¥1,000
ドラゴンナイト&グラフィティ	¥3,000
バザールでござーるのゲームでござーる	¥10,000
パラソルスター	¥2,500
フォーセットアムール	¥4,000
ぽっぷるメイル	¥1,800
モトローダーMC	¥2,000
マジカルチェイス	¥5,000
レニーブラスター	¥6,000
レインボーアイランド	¥2,500

NEO・GEO買取価格

タイトル	価格
ART OF FIGHTING 龍虎の拳	¥10,000
アンドロデュノス	¥13,000
SNKV CAPCOM SVC CHAOS	¥8,000
オーバートップ	¥30,000
餓狼伝説 MARK OF THE WOLVES	¥20,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	¥10,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	¥8,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ2003	¥18,000
サムライスピリッツ 天草降臨	¥7,000
将棋の達人	¥12,000
新豪血寺一族 闘婚	¥10,000
新風拳	¥10,000
戦国伝承2001	¥20,000
ソニックウイングス3	¥6,000
ショックトルーパース	¥3,500
得点王 炎のリベロ	¥35,000
ニンジャマスターズ	¥35,000
パルスター	¥28,000
ビッグトーナメントゴルフ	¥35,000
ブレイジングスター	¥50,000
マジカルドロップ2	¥18,000
マジカルドロップ3	¥25,000
まる子デラックスクイズ	¥50,000
メタルスラッグ	¥60,000
メタルスラッグ2	¥22,000
メタルスラッグ3	¥18,000
メタルスラッグ4	¥28,000
メタルスラッグ5	¥18,000

セガサターン買取価格

タイトル	価格
アイドル雀士スーチーパイREMIX	¥2,000
悪魔城ドラキュラX	¥2,000
アストラスーパースターズ	¥3,500
イメージファイト&マルチサプライアーケードギアーズ	¥4,000
エレベーターアクション2	¥2,500
ガングリフォンブレイズ2（ケーブル付）	¥2,500
きゅー爆っく	¥2,000
クーリエクライシス	¥3,000
クレオパトラフォーチュン	¥3,000
コットンブーメラン	¥3,000
サンダーフォース5レルエッドミラージュスペシャルパック	¥4,500
シャイニングフォースゴールドパック	¥2,000
シャイニングフォース3 シナリオ2	¥2,500
心霊呪殺師 太郎丸	¥10,000
スーパーリアルマージャングラフィティ	¥2,000
仙窟活龍大戦カオスシード（初回）	¥3,000
スチームハーフ	¥3,500
ステラアサルト	¥7,000
ストライカーズ1945 2	¥2,000

タイトル	価格
クローズ	¥3,000
ダンジョンアンドドラゴンズコレクション 8M RAM同梱	¥6,000
ティンクルスタースプライツ	¥2,000
デスクリムゾン	¥3,000
慟哭そして…ファイナルエディション	¥3,000
ハイパーデュエル	¥6,000
バトルガレッガ	¥4,000
ファイナルファイトリベンジ	¥4,000
ファイナルファイトリベンジ 8M RAM同梱	¥8,000
プリンセスクラウン	¥3,000
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター RAM同梱	¥2,000
レイディアントシルバーガレ	¥7,000
RENSA 恋鎖	¥3,000

メガドライブ買取価格

タイトル	価格
アリシアドラグーン	¥3,000
エイリアンソルジャー	¥8,000
エルヴィエント	¥2,000
ガントレット	¥4,000
鋼鉄帝国	¥3,000
コミックスゾーン	¥8,000
魂斗羅・ザ・ハードコア	¥4,000
ジャスティスリーグ	¥15,000
THE OOZE	¥4,000
ステラアサルト	¥5,000
スノーブラザース	¥8,000
ステップファイト	¥3,000
ディバインシーリング	¥2,500
ツインクルテール	¥3,000
ハイブリッドフロント	¥2,500
バトルマニア	¥2,000
バトルマニア大吟醸	¥4,000
パノラマコットン（湯のみ付き）	¥5,500
バラスコード	¥4,000
バンパイアキラー	¥7,000
ファンタジースター復刻版	¥2,500
へべんがPENGO	¥3,500
武者アレスタ	¥2,000
ソードオブソダン	¥1,000
ライトクルセイダー	¥1,800
リスターザシューティングスター	¥2,500
ロックマンメガワールド	¥3,500
ロボコップVSターミネーター	¥5,000

攻略本買取価格

機種	タイトル	価格
APE	ファイアーエムブレム百科（帯付）	¥1,500
APE	マザー百科（帯付）	¥1,500
FC	くにおくんはちゃめちゃスペシャル（集英社）	¥1,500
FC	メタルスレイダーグローリーファンブック	¥5,000
FC	ファミコンジャンプ英雄列伝（集英社）	¥1,500
SFC	ロマンシング・サガ3 練磨の書（アスキー）	¥1,800
SFC	ロマンシング・サガ大辞典（復刻版共）	¥4,000
SEGA	レイディアントシルバーガン公式ガイドブック	¥1,800
PCE	悪魔城ドラキュラX血の輪廻公式ガイドブック（小学館）	¥2,500
EIC	ファミコンプリート	¥6,000

ゲーム機本体買取価格

本体	価格
AVファミコン	¥5,000
ゲームキューブ各色	¥4,000
ゲームキューブエンジョイプラスパック各色	¥5,000
ゲームボーイアドバンスSP各色	¥3,000
スーパーファミコン	¥1,000
スーパーファミコンJr	¥4,000
ファミリーコンピューター	¥3,000
メガドライブ	¥1,500
PCエンジンDUO-R	¥6,000
PCエンジンコアグラ	¥4,000
PCエンジンDUO-RX	¥9,000
NEO-GEO	¥7,000
NEO-GEO CD2	¥8,000
Xbox（DVD再生キット付）	¥7,000

◎上記の買取価格は、箱・帯・説・付属品・ユーザーサポートが備わっている価格です。◎買取金額は、相場により変動致します。あらかじめご了承下さい。◎上記の買取表は、買取商品の一部です。その他の商品も高額買取中です。

●この買取表は郵送分のみ有効です。●買取価格は盤の状態・付属品の有無・在庫状況により変動致します。あらかじめご了承下さい。

楽天市場HP www.rakuten.co.jp/liberty/

リバティーHP www.liberty-shop.co.jp/

販売専用☎0120-508103又は0120-222587（受付10：00～19：00 24時間受付）

CD・DVD・パソコンゲームも買取中です！

※同人誌と一緒に送れます。

秋葉原4号店、6号店で同人誌・テレカ販売中です！

早い手続きで即キャッシュ！リバティーの買取システム！

1.お送り頂く場合
同人ソフト50本以上をまとめて御処分頂く場合は、宅配便を御利用頂けます。身分証明書の写し（現住所の確認できるもの）を同封の上、宅急便でお送り下さい。お支払いは現金書留、もしくは銀行振込で送金致します。

2.店頭にお持ち頂く場合
お売り頂く同人誌・テレカと身分証明書（免許証・保険証・学生証など現住所を確認できるもの）をお持ち下さい。（18歳未満の方は保護者の同意が必要となります。）その場で査定、現金でお支払いします。

大量処分歓迎！
大量処分もお引き受けします！お気軽にご相談下さい。業者大量処分も歓迎！

商品の送り先 〒101-0021東京都千代田区外神田4-6-10-8F
秋葉原9号店 リバティー郵送買取センター

フリーダイアル 0120-1288-25 電話受付 10：00～20：00

リバティー は年中無休

リバティー店舗一覧

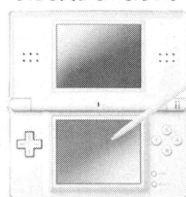
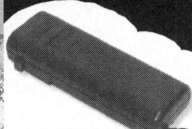
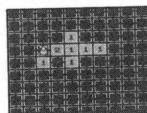
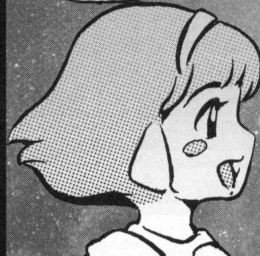
店舗	電話	店舗	電話	店舗	電話	店舗	電話	店舗	電話
秋葉原1号店	03-3257-4456	秋葉原4号店	03-5294-6170	池袋店	03-3983-8890	荻窪店	03-5397-9131	秋津店	0423-99-3013
秋葉原2号店	03-3251-1375	秋葉原5号店	03-3253-5686	新宿店	03-5339-6531	吉祥寺店	0422-22-0920	武蔵小山店	03-5751-7302
秋葉原3号店	03-5294-2363	秋葉原6号店	03-3257-3451	中野店	03-5380-1683	三芳店	0492-59-4548		

店舗	電話
高田馬場店	03-5292-9908
蒲田店	03-3733-2801

やあこんにちは！ボクは「ユーゴ君」だよ！
わたしは「ユーゲちゃん」なの。
この不自然な隙間は地球環境に配慮しています。
実は…最近任天堂ＤＳが大人気みたいなんだ！
携帯機の時代再臨とも言われちょるし。
でも、思えば初代ゲームボーイから
ずいぶんな歴史があっていまいち全容を把握しづらいわよねッ！
ゴゴゴ
ドドド
そうだッ！あのお店に行って相談しようッ！
ゲームマニアなら知らぬ者とてないという伝説の「あの」ゲームショップへ！
メビ
第3862回 伝説のスーパーサイヤ人
ゲームShop YOU&G
ユーアンドゲー
原作・藤原鎌足　作画・藤原塊，

←この漫画は上下に分かれた二つの物語を同時に読みます。

あら、いらっしゃい！
ゲームショップYOU店長遊山芸美
あ、あのう携帯機で面白い
ゲームを探してるんですけど…
携帯機で面白いゲーム？
…そうねえ
ククク…小僧、何の用だ？
ゲームショップ「G」店長ゾルゲリッヒ爆夫
あ、あのう携帯機で面白い
ゲームを探してるんですけど…
ユーゴ
携帯機で面白いゲーム？
くくく…

この号が出る頃には一番人気のDSは、多分なかなか手に入らないから、それよりゲームボーイで膨大な資産を楽しむのが賢明ね。
実はLRが暴発しやすいし操作感もイマイチなんだけど初代GBAの液晶の暗さは結構深刻だから一度見比べてね。ヒマな人は分解してバックライト装着という荒技もあるけど。
わりと失敗するから泣くなよ。
流行ってるのはもちろんミクロだけどどうせなら白黒時代のゲームも遊べるアドバンスSPあたりにしとくとDSを後買いしても無駄にならずにいいかもよ。
つーかオレが欲しいからみんな買わないように。
発売時はわりと余ってたが…
ステキ♥
ホホホ
携帯機というとわかってると思うがやはりアタリのリンクスだな。特に体感重量5キロの初代がたまらん。ユーザーの所有欲をゲロが出るまで満たしまくってくれるカッコよすぎアイテムはこれしかない！
単一電池6本使用の外部バッテリーも装着すると体力が付くうえに夜道で暴漢に襲われても大丈夫だ（そんな怪しい奴誰も襲わないと思うが）
マジで人が殺せるサイズだ
ソフトはとりあえず「ブルーライトニング」「ゲートオブゼンドコン」「カリフォルニアゲームズ」の三本だ。カートリッジが死ぬほど抜き出しにくいから歯を鍛えておけ！
これは絶対に買え
まずは蹴鞠とBMXだ
なぜかは実際買ったらわかる。

ソフトは山ほどあるけど今ならタダ同然の白黒ＧＢソフトを大人買いするのがクールね。
田舎のゲームショップに行くと一本百円とかだから、とりあえず十本買って、つまんなかったらドブに捨てるくらいの余裕が必要ね。「うぉーズ」「Ｑビリオン」とか地獄のようなクソゲーもあえて狙ってみると味があるし
「ネメシス」「魂斗羅」などの傑作移植、また「デッドヒートスクランブル」「ウルティマ・失われたルーン」みたいな傑作オリジナルも侮れないわよ。
これはプレイしとけ
コナミＧＢコレクション版がオトクだ！
一部で有名
これは意外にいけるぞ
本当にものすごくつまんないから覚悟しておけ！
まあっ
うわーっ！携帯機といってもいろいろあるんですねッ！
それ以外となると一見ゲームギアだが、ここはやはり「ノマド」だろうな。
日本未発売の携帯型メガドラ！これさえあれば国内発売ほぼ全てのソフトが「遊べない」という、拷問のような超ハードだ。メガキーをかましてエリアプロテクトを外すか（カッコ悪いぞ）あるいは分解して魔改造という悪のフルコースも楽しめる。ハンダやらリード線やらあれこれはみ出した怪しすぎるマシンを遊びまくって警察に職務質問される興奮はＤＳなんかじゃ味わえない！電池が一時間しか保たないのもポイントだ！
一見かっこいいが実用性ゼロというブービートラップのようなハードだ！なにしろカートリッジがささらん。このためだけにジェネシス版ソフトを買い直すというのが男だ。
あのー…結局どれも普通の人にはオススメできないような気がするんですが

そうよ…無理してGBAのソフトなんて
買わなくても白黒のGBソフトのショボショボな味わいこそマニアの喜びなのよ。
ゴミのようなマリオやかくし芸大会みたいなサーガイア（ダライアス）が携帯機の醍醐味なの！
「マジカルチェイス」「R-TYPE」「スペースインベーダーX」あたりは買っておけ！
ああ…わたしもっとゲームの勉強をしなきゃ！次号も買うわ！定期購読もあるし…
馬鹿ーッ!!
いまどき普通の人がわざわざ携帯機でゲームなんかやってると思うかーッ！
もはや家に二台以上ゲーム機がある奴など、世間から見放されたセガマニア同等の異常者なのだーッ！
じゃあこの雑誌の読者って全員そうじゃん…。
次回 XBOX360ってどう？に
ご期待下さい。（多分やんないけど。）
結局コイツは誰なんだろう

http://www.kiwame.jp/ http://www.kiwame.jp/ http://www.kiwame.jp/
ネットショップキワメ24時間究極営業中
BOON! ノノノノハ リノ゛ワ゛リノ
Harry Up!
http://www.kiwame.jp/
YAHOO!の検索で「kiwame」「キワメ」と入力すると上位に出てくるよ！
激安 販売リスト レトロゲーマー悶絶の
激レア商品リスト
FC 機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE FINAL VERSION (非売品)
FC なかよしといっしょ
FC メタルスレイダーグローリー
FC アイドル八犬伝
FC 悪魔城ドラキュラ
FC ポパイの英語遊び（銀箱）
FC ピンボール（銀箱）
SFC マジカルドロップ2 文化放送スペシャルバージョン（非売品）
SFC 美食戦隊 薔薇野郎
SFC ファイアーエムブレム トラキア776
SFC 初代熱血硬派くにおくん
N64 パーフェクトダーク
N64 ゴールデンアイ007
VB インスマウスの館
VB スペースインベーダー
VB バーチャルボーイ ワリオランド アマゾンの秘宝
PCE-Hu ガンヘッド Special Version（非売品）
PCE-Hu ファイナルソルジャーSpecial Version(非売品)
PCE-Hu 1941－カウンターアタック－
PCE-Hu マジカルチェイス
PCE-Hu ストリップ・ファイターII
PCE-Hu 不思議の夢のアリス
PCE-CD 銀河婦警伝説サファイア
PCE-CD シルフィア
PCE-CD 悪魔城ドラキュラX 血の輪廻
PCE-CD ドラゴンナイト&グラフィティ
PCE-CD Linda3
PCE-CD イメージファイト2
PCE-CD 風霧
PC-FX 天外魔境 電脳絡操格闘伝
PC-FX キューティーハニーFX
PC-FX こみっくろーど
PC-FX 虚空漂流ニルゲンツ
MD ジャスティス リーグ
MD ぺぺんがPENGO
MD ロボコップVSターミネーター
MD チャックロック2
MD 魂斗羅 ザ・ハードコア
SS アイフルホーム オレゴン&ベーシック（非売品）
SS ハイムワルツ（非売品）
SS ファイナルファイト リベンジ（4M拡張RAM同梱版）
SS アイフルホーム オレゴン&ベーシック（非売品）
SS アストラスーパースターズ
SS ステラアサルト SS
DC ボーダーダウン（限定版）
DC トライジール
DC 爆裂無敵バンガイオー
DC サイヴァリア2
DC ロードス島戦記 邪神降臨（未開封）
DC カオスフィールド
DC 不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参！
DC 北へ。Photo Memories
NG マジカルドロップ3
NG サムライスピリッツ零 SPECIAL
NG マジカルドロップ2
NG メタルスラッグ3
NG ザ・キング・オブ・ファイターズ2003
NG ステークスウィナー2
NG 神凰拳
NG ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝
NG サムライスピリッツ零
NG-CD 超鉄ブリキンガー
NG-CD NINJA MASTER'S
NG-CD ビッグトーナメントゴルフ
NG-CD 押し出しジントリック
NG-CD オーバートップ
NG-CD メタルスラッグ2
NG-CD パルスター
NGP にげロンパ
NGP 水木しげるの妖怪写真館
NGP スーパーリアル麻雀 プレミアムコレクション
NGP メタルスラッグ セカンドミッション
PS ラングリッサー4&5 FINAL EDITION
PS 沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS
PS わくぷよダンジョン決定版
PS グラディウス DELUXE PACK
PS ガンダムバトルアサルト
PS 70年代風ロボットアニメ ゲッP-X
PS イメージファイト & Xマルチプライ
WS マリー&エリー～ふたりのアトリエ～
WS HUNTER×HUNTER G・I グリードアイランド
WS 聖闘士星矢?黄金伝説編 Perfect Edition
WS ナムコスーパーウォーズ
G&W スーパーマリオブラザーズ（非売品）
G&W クライマー Climber（クリスタルスクリーン）
G&W スヌーピー SNOOPY（パノラマスクリーン）
G&W ボール（シルバーシリーズ）
攻略本 ファミコン攻略本各種
シール ビックリマンシール各種
カード 神羅万象チョコカード各種
高価 買取リスト メガドライバー悶絶の
メガドライブ爆裂高価買取
ああ播磨灘 1,000円
OutRun2019 1,200円
アウトランナーズ 1,000円
アリシアドラグーン 3,500円
ウィザードオブイモータル 1,200円
宇宙戦艦ゴモラ 2,500円
エイリアンソルジャー 8,500円
エクスランザー 1,200円
NBAプロバスケットボール'94 2,500円
エリミネートダウン 5,000円
エル・ヴィエント 2,000円
ガンスターヒーローズ 1,800円
ガントレット 5,000円
騎士伝説 1,000円
キャプテンラング 1,000円
COOL SPOT 2,000円
クルードバスター 2,000円
グレイランサー 3,500円
ゲイングランド 1,000円
鋼鉄帝国 4,000円
コミックスゾーン 17,000円
魂斗羅 ザ・ハードコア 6,500円
豪血寺一族 1,000円
サージングオーラ 1,500円
THE OOZE ジウーズ 15,000円
ジェネラル・カオス 大混戦 5,200円
邪神ドラクソス 1,000円
ジャスティス リーグ 20,000円
ジャッジ・ドレッド 25,000円
ジャングル・ストライク 1,500円
スーパーH.Q. 1,000円
スーパーファンタジーゾーン 2,000円
スティールタロンズ 2,200円
スノーブラザーズ 11,000円
スラップファイト 7,500円
タスクフォース・ハリアーEX 1,200円
ダイナブラザーズ2 2,000円
007・死闘 4,000円
ダブルドラゴン2 1,800円
CHELNOV 2,800円
チャックロック2 5,000円
超球界ミラクルナイン 4,500円
ツインクルテール 3,000円
T2 ザ・アーケードゲーム 3,000円
T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー 1,500円
テレビアニメスラムダンク 強豪真っ向対決! 1,000円
ディヴァイン・シーリング 5,000円
トゥルーライズ 6,000円
トムとジェリー 7,000円
ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス 2,000円
ドラゴンズ・リベンジ 1,700円
ナイジェルマンセル・インディカー 1,000円
ハイブリッド・フロント 1,800円
バットマン フォーエヴァー 27,000円
バトルマニア 4,000円
バトルマニア大吟醸 7,000円
VAMPIRE KILLER バンパイアキラー 10,000円
パノラマコットン 4,000円
パノラマコットン（湯呑み付き） 14,000円
PULSEMAN 2,000円
ピットファイター 2,000円
ファンタシースター 復刻版 1,500円
フォアマン フォーリアル 20,000円
フラッシュバック 2,000円
ベア・ナックル3 1,800円
ペーパーボーイ 3,000円
ぺぺんがPENGO 7,000円
マーブルマッドネス 4,500円
マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー 1,000円
魔王連獅子 5,000円
MAXIMUM CARNAGE マキシマムカーネージ 35,000円
マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー 2,500円
ミッドナイトレジスタンス 1,500円
武者アレスタ 2,500円
モンスターワールド4 2,500円
幽☆遊☆白書 魔強統一戦 3,500円
ライトクルセイダー 4,000円
ランパート 1,000円
リスター・ザ・シューティングスター 7,000円
ルナーク 3,500円
レインボーアイランド エキストラ 2,700円
ロードモナーク とことん戦闘伝説 1,500円
ロックマンメガワールド 3,500円
ロボコップVSターミネーター 6,000円
ワニワニWorld 1,000円
V・V（ヴイ・ファイブ） 2,500円
周辺機器・XE-1AP（カブトガニ） 1,000円
周辺機器・メガアダプター 3,000円
ゲーム雑誌・BEEP！メガドライブ 各500円
ゲーム雑誌・メガドライブFAN 各300円
価格、在庫はHPでチェックしてね
スペースの関係で全てを掲載することは出来ないけど
まだまだ在庫たくさんあるよ!!!
ネットショップキワメへ急げ!!
その他の機種も超高価買取中！HPにて価格掲載！！
通信買取をご希望の際にはメールまたはTELにてお問い合わせください。
利用方法をご案内致します。
上記価格はユーゲー、通信買取の際の特別価格です。
店頭持込の場合はユーゲー持参でお願い致します
SFCジーコサッカー ワールドカップに向け 大好評販売中!!
女がどこかに消えた
あんりみてっどさが
シューニーエンヴリののようなスナックのママほ
「よくあるよ」という、、
きっとあの時に……
ファミコンつけて
なかったからだ…
10%OFF券
クーポンウマー
キヌメたん
使ってね❤
ユーゲー持参を持参の場合（コピーも可）
有効期限内なら何回でもお買い物が
店内中古商品全品10%OFFになります。
有効期限：2006年4月28日まで（他の割引とは併用できません）
キワメ 岡山表町店
〒700-0822 岡山県岡山市表町3-7-28
（表町アーケード内天満屋南約300メートル）
TEL：086-233-5456
メール：kiwame208@yahoo.co.jp
HP：http://www.kiwame.jp/
極 取扱商品（売ります・買います）
レトロゲーム全般・現行ゲーム全般・攻略本・ビックリマンシール・カードダス・キン消し・
レトロコミック・中古コミック・ボトルキャップフィギュア・ゲームセンターの景品… etc
当店は極めて候
レトロゲームならキワメ
遠征大歓迎
営業時間
ALL DAYS
12:00～21:00
21時以降も…開いてるかも!?
ロスタイム時間は TELにてご確認を
探してたモノが見つかるかも？ お宝を探せ!!!
キワメ岡山表町店
http://www.kiwame.jp/ http://www.kiwame.jp/ http://www.kiwame.jp/

好評★既刊本 絶賛発売中

マイクロマガジン社の本

すごい！ゲームズ157

B5判／178P　ゲーム批評編集部：編

ISBN4-89637-232-8

「ゲーム批評」04年3月号～05年11月号に掲載された「ゲームソフト批評」全157タイトルを、ギュギュッと1冊に濃縮。あなたが気になるソフトがきっとある！

Famidas（ファミダス）

B6判／152P

毬夫・シバリみっきぃ・海老まよ：著

ISBN4-89637-229-8

「マリオ」・「パックマン」など、ファミコンとともに歩んだ人気キャラクター100名を厳選し紹介する、キャラクター事典。レトロゲーマー必見の1冊！

風雨来記2 オフィシャルコンプリートワークス

B5判／144P

ISBN4-89637-221-2

PS2用ゲーム『風雨来記2』唯一のオフィシャル攻略本。最適ルート攻略あり、観光ガイドあり、設定資料ありの、もうなんでもありありの全部入り！

はじめてのファミコン ～なつかしゲーム子ども実験室～

B6判／160P　卯月　鮎：著

ISBN4-89637-210-7

惜しまれつつも終わってしまった「ユーゲー」の好評連載「まるやきくんのなつかしゲーム人体実験」が1冊の本になりました!!　書き下ろし満載のお買い得な内容です。

悪趣味ゲーム紀行3

B6判／162P　がっぷ獅子丸：著

ISBN4-89637-191-7

「2」の発売から丸3年。数々の悪趣味ゲームをがっぷ獅子丸先生が一刀両断。後半は編集部との特別座談会というお得な1冊。普通のゲームに飽きたアナタに。

謎のゲーム魔境4

四六判／242P　ゾルゲ市蔵：著

ISBN4-89637-174-7

あの伝説のゲームメーカーDECO（データイースト）を一大フィーチャー。巻末のビック東海編では、幻のDC版『バトルマニア』の企画書を収録。保存版です。

※「1」は完売しました。

ゲーム業界奇譚

四六判／176P　ユーゲー編集部：編

ISBN4-89637-177-1

ゲーム開発中に起こる怪奇現象。『零』や『流行り神』といった実在タイトルから「がっぷ獅子丸が語る章」まで、業界に語り継がれる怖い話を集めた渾身の1冊。

キルタイムコミュニケーションの本

美食倶楽部バカゲー専科3

四六判／192P　ユーゲー編集部：編

ISBN4-86032-036-0

現在も続く「ユーゲー」の好評連載「バカゲー専科」の単行本第3弾。長編書き下ろしに加え、元編集部員奥山がいばらの道を歩んだ「疾走！魔法大作戦」も収録。

※「1」は完売しました。

懐ゲーキャラ名鑑

A5判／160P　天辰むつ季：著

ISBN4-86032-077-8

「ユーズド・ゲームズ」時代からの人気連載「懐ゲーキャラ名鑑」が1冊の本に！　描き下ろしはもちろん、ゲーム紹介まで加わり、読み応えたっぷりな内容。

現在弊社では、上記書籍の直接販売を休止させていただいております。ご注文の際はお近くの書店にて「タイトル」「冊数」「住所・氏名・電話番号」をお申し付けください。お届けまでの日数は、書店によって異なります。注文時にご確認ください。

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーゲー

「ユーゲー」は「ユーズド・ゲームズ」と「ナイスゲームズ」が合併した素晴らしいゲーム誌です!!

7月号(No.13)

第1特集
ブランド生誕20周年記念
ベスト! ヒット!!
ナムコット!!!
第2特集
シューティングゲームの深層
特別付録
ナムコ公認
復刻FCカセットシール

9月号(No.14)

第1特集
期間限定スペシャル企画
五輪ゲーム特集
第2特集
MINIPOWER
今、明かされる
ミニゲームの世界
シリーズ特集Part 8
シャイニングシリーズ

11月号(No.15)

総力特集
発売10周年記念!!
セガサターン、シタ?
小特集
TV放映25周年記念!
ドラえもん
ひみつゲーム大百科
付録
セガ公認
セガサターンステッカー

1月号(No.16)

読者投稿連動企画
みんなのゲーム評議会
第2特集
僕たちの好きな
もえるゲーム
シリーズ特集Part 9
桃太郎電鉄

3月号(No.17)

巻頭特集
悠久のゲームメーカー
F・O・Gのすべて
第2特集
帰ってきた!
外伝ゲームの逆襲
第3特集
パっと遊べてズルズルはまる
パズルゲーム特集
お年玉特別付録
『クインティ』サントラCD

5月号(No.18)

巻頭特集
大作に隠れた2004年の
名作ゲームを徹底捜索!
ユーゲーAWARD2004
第2特集
レトロゲームの興奮再び!!
時代を逆走する総力小特集
8BIT! アクションゲームズ
輝けるゲームアイディア

6月号(No.19)

巻頭特集
ゲーム&ウォッチ生誕
25周年記念!!
ハンディゲーム機
グラフティ
第2特集
マス目の数だけドラマがある!
3Dダンジョン探索の達人
シリーズ特集Part10
ヘラクレスの栄光

8月号(No.20)

巻頭特集
語り継がれるゲームがある
Falcomの世界
第2特集
~忍を極める秘伝の書~
忍者ゲーム特集
特別付録
ファルコム公認
特製ステッカー

10月号(No.21)

巻頭特集
スーパーファミコン
メモリーズ
シリーズ特集Part11
SaGa~サ・ガ~
特別付録
ファイアーエムブレム
トラキア776&
ファミコン探偵倶楽部
PART II
ミニポスター

12月号(No.22)

第1特集
ゲームメーカー
トレジャーの軌跡
第2特集
隠れキャラ列伝
~ファミコン編~
第3特集
絢爛!
プリンセスゲーム舞踏会

2月号(No.23)

巻頭特集
Xbox360発売記念
好きだぜ! Xbox
俺たちの宝箱
第2特集
いろいろあったね。
コントローラ・スピリッツ
特別企画
「ファミコン必勝本」
同窓会インタビュー

新作だけがゲームじゃない! 時代を超えるゲーム専門誌 ユーゲーDX

STAGE 1

ユーゲーNo.1~No.4にナイスゲームズの連載も収録した超豪華保存版! カラーページも完全再現。書き下ろしも収録。

STAGE 2

ユーゲーNo.05~08までをほぼ完全収録。恒例の書き下ろしに加え、伝説のイベント「ユーゲー夏祭り」(2003年8月開催)で配布された「ユーゲー限定版」も一部特別収録した愛蔵版。

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させていただいております。書店さんを通じての販売となりますことをご了承ください。お近くの書店にて「欲しい号数」「冊数」「住所、氏名、電話番号」をお申し付けください。なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。
※「ユーゲー」No.01~12は完売いたしました。

BOOK STORE
ユーゲーお取り扱い店舗

「近くの書店で売ってないよ～！」という、読者さんからの悲鳴にお応えして、全国で「ユーゲー」を確実に置いてくれている書店さんを紹介！　これからも、どんどん増える予定です。置いているのに載っていないという書店さんがあったら、「ここに載せてもらえるんですよ～」と**書店さん**に言ってみてね！

●北海道札幌市北区
ブックマーク北33条店
●北海道札幌市白石区
ツタヤ札幌インター店
●北海道札幌市中央区
ビックカメラ札幌店
旭屋書店札幌店
メロンブックス札幌店
●北海道札幌市豊平区
貴光堂福住店
ゲオ札幌平岸店
●北海道小樽市
喜久屋書店小樽店
●北海道千歳市幸町
文教堂千歳店
●北海道帯広市
100満ボルト帯広店
●宮城県仙台市青葉区
金港堂
アイエ書店駅前店
喜久屋書店仙台店
あゆみBooks仙台店
●山形県酒田市
青山堂　ブックランド
●福島県いわき市
ヤマニ書房
●茨城県つくば市
ブックランドカスミ学園店
●群馬県前橋市
戸田書店前橋本店
●埼玉県川口市
書泉ブックドーム
●埼玉県さいたま市浦和区
Dokidoki冒険島南浦和本店
須原屋本店
●埼玉県さいたま市大宮区
ジュンク堂書店大宮ロフト店
漫画館
●千葉県千葉市
三省堂書店Bee-One店
談・文教堂幕張店
●千葉県船橋市
アニメイト津田沼店
●東京都品川区
あおい書店五反田店
●東京都新宿区
芳林堂書店高田馬場店
文鳥堂飯田橋店
紀伊國屋書店新宿本店フォレスト
●東京都千代田区
三省堂書店大丸東京店
石丸電気ゲームワン
アソビットシティ１番館
書泉ブックタワー7F
文教堂霞ヶ関店
二六堂岩本町店
メロンブックス番町店
●東京都豊島区
芳林堂書店コミックプラザ
●東京都目黒区
恭文堂書店
●東京都立川市
オリオン書房立川北口店
●東京都町田市
福家書店町田店
●神奈川県川崎市
文教堂ブックセンター
●神奈川県平塚市
文教堂伊勢原南店
●神奈川県藤沢市
文華堂円行店
●神奈川県横浜市
メディアポリス十日市場店
●神奈川県横浜市
まんがの森横浜西口店
●長野県千曲市
Dokidoki冒険島更埴店
●富山県富山市
明文堂書店新庄経堂店
●静岡県静岡市
ヴィレッジ・ヴァンガード
パレード店
●静岡県沼津市
吉野屋
●静岡県浜松市
マジカルガーデン浜松高台店
●岐阜県恵那市
コスモブックセンター
●岐阜県各務原市
本21各務原店
●岐阜県高山市
三洋堂書店高山店
●愛知県豊橋市
豊橋精文館1F
●愛知県名古屋市中区
三洋堂書店上前津店
●愛知県名古屋市緑区
ファミーズ鳴海店
マジカルガーデン緑店
ブックセンター名豊緑店
●愛知県名古屋市港区
ファミーズ名港店
ファミーズ当知店
●愛知県名古屋市南区
ファミーズ柴田店
●愛知県大府市
ファミーズ共和店
●愛知県刈谷市
ブックセンター名豊刈谷店
●愛知県小牧市
小牧ブックセンター
●愛知県知多市
ファミーズ知多朝倉店
●愛知県知多郡
ファミーズ阿久比店
●愛知県東海市
ファミーズ富木島店
●愛知県半田市
ファミーズ半田インター店
●三重県鈴鹿市
宮脇書店鈴鹿店
●三重県津市
白揚藤方店
●三重県名張市
長谷川堂書店
●滋賀県湖南市
いしべブックセラーズ
●滋賀県彦根市
CBワールドフジノ彦根店
●京都府京都市下京区
旭屋書店京都店
信長書店京都四条河原町店
●京都府京都市中京区
喜久屋書店漫画館京都店
●京都府京都市南区
アバンティブックセンター
●大阪府池田市
甲川正文堂
●大阪府大阪市阿倍野区
喜久屋書店漫画館阿倍野
●大阪府大阪市北区
旭屋書店本店
紀伊國屋書店阪急32番街店
ジュンク堂書店大阪本店
●大阪府大阪市浪速区
わんだーらんどなんば店
ソフマップなんば店ザウルス1
ソフマップ４号店4F
●兵庫県神戸市中央区
ジュンク堂書店漫画館
三宮駅前店
エンジョイスペース・ギルド
●岡山県岡山市
丸善シンフォニービル店
林語堂書店
●岡山県総社市
宮脇書店総社店
●岡山県津山市
ブックセンターコスモ津山店
●鳥取県鳥取市
ブックセンターコスモ吉方店
●島根県松江市
ブックセンター今井西津田店
●広島県広島市
フタバ図書MEGA（祇園中筋店）
ソフマップ広島店
ジュンク堂広島店
●山口県下関市
明屋書店下関安岡店
●福岡県糟屋郡
明林堂書店宇美店
●福岡県北九州市
積文館書店本城店
●福岡県福岡市東区
明林堂書店箱崎店
●福岡県福岡市中央区
ジュンク堂福岡店
福家書店福岡店
りーぶる天神
●福岡県前原市
明林堂書店周船寺店
●熊本県荒尾市
Booksあんとく荒尾店
●熊本県熊本市
金龍堂まるぶん店
金龍堂東バイパス店
●鹿児島県鹿児島市
ひょうたん書店Warp店
ひょうたん書店

＊掲載ご希望の書店様を常時募集しております。弊社販売部営業までご連絡いただければ幸いです。

読者プレゼント当選者
ユーゲー２月号No.23

装着型連射装置「オレコマンダー」
岡山県　松本有生
「オレコマンダーTシャツ」
秋田県　伊藤直樹
『ブラザーズインアームズ』(Xbox)
山形県　尾熊透
『ダイナソーハンティング』(Xbox)
千葉県　掘江遼司
『プリンス・オブ・ペルシャ ケンシノココロ』(Xbox)
東京都　植月礼子
『青い涙』(Xbox)
和歌山県　東岸和也
『テクモクラシックアーケード』(Xbox)
愛知県　纐纈真梨子
FC用「ファミリーベーシック」
山形県　武田陽次
FC用「ジョイボール」
福井県　福永錬多朗
FC用「ホリレーザーコマンダー」
宮崎県　桜田真美
PS2用「シャカっとタンバリン！」専用コントローラー
東京都　小澤利且
SS用「セガサターンキーボード」
島根県　小山田祐輝
「シベリア超特急」水野閣下サイン入りトレーナー
東京都　前田良二
「HALO2」Tシャツ
北海道　市川浩次
『1941 COUNTER ATTACK』(PCE-SG)
福岡県　井ノ口剣
FFセット(FC)
秋田県　照島拓哉
アドベンチャーセット(FCD)
三重県　西脇保広
麻雀セット(FC)
大阪府　市川俊太郎
競走馬育成セット(SFC)
群馬県　関和馬
サッカーセット(FC/SFC)
東京都　山口将則
ゴルフセット(FC)
北海道　沖田直人
野球セット(FC)
岡山県　青木宏美
名前がスーパーなセット(PS/SFC)
神奈川県　矢部洋一
セガSG-1000セット(SG-1000)
宮崎県　山田一明
『スペースインベーダー 筐体型コントローラ同梱セット』(PS2)
青森県　久保澤治
『井出洋介名人の実戦麻雀Ⅱ』(FC)
北海道　山畠大輔
『風雨来記2』オフィシャル コンプリートワークスセット
北海道　斉藤章道
岩手県　佐藤清政
岩手県　高橋学
岩手県　熊谷征希
福島県　小笠原篤
千葉県　阿部憲嗣
神奈川県　本城登子也
神奈川県　小俣方智之
埼玉県　平野篤史
愛知県　尾関弘志

敬称略

ユーゲー 定期購読のご案内

「ユーゲー」のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！
確実、スピーディーな定期購読をぜひご利用くださいませ。

『ユーゲー』　奇数月3日発売予定・年6回発行
一年間の定期購読価格 → 定価860円（税込） × 6回 ＝5,160円

【お申し込み方法】

手続きは簡単です。巻末に綴じ込んである「郵便振替用紙」（払込取扱票）に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額とともにお申し込みいただくだけです。振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。

【ご注意】

・定期購読をお申し込みされる際には、発売日の２週間前までにお申し込みください。締切以降のお申し込みに関しては、その次の号からのお取り扱いになります。

例：次号No.25からお申し込みされる場合は、2006年4月18日（火）までにお申し込みください。

・本誌巻末の振替用紙以外でのご入金（郵便小為替、切手、青色の振替用紙でのご入金など）は受けつけかねますのでご了承ください。

・ご依頼人住所・氏名・電話番号は必ずご記入ください。特に電話番号がない場合、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。

・定期購読期間中の途中返金については、受けつけかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更・休刊の際は、別途ご連絡させていただきます）。

・住所を変更された場合は、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。

・定期購読の最終月に継続ご案内用紙を同封させていただきます。

①巻末にある「払込取扱票・払込金受領証」を本誌より切り取ります。この際に、「払込取扱票」と書いてある所から、「払込金受領証」を決して切り離さないようご注意ください。
②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規 / 継続」のうち「新規」を丸で囲んでください。
③通信欄の「購読期間」に何号からご希望かをご記入ください。なお、期間は1年のみです。
④ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号を払込取扱票にご記入ください。
⑤右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入ください。
⑥すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に代金を添えて提出してください。

・通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は、事故の可能性がありますので、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。

お問い合わせ先
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土・日・祝日を除く平日AM 9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます）
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp（件名は「ユーゲー・定期購読」とご記入ください）

発行人	武内静夫	
編集人	武内静夫	
編集長	山本悠作	
編集	西村将浩	
編集協力	天野譲二	鮎尾拓朗（G-trance）
	池谷勇人	いのじゅん
	Watermark	氏勝＠烈風
	卯月　鮎	F.R.S.
	大澤良貴	緒方カズキ
	岡本智年	柿崎俊道
	神楽陽子	上志野雄一郎
	櫛引直樹	恋パラ支部長
	鴫原盛之	芹澤正芳（武蔵野プロ）
	田中ノボル	多根清史
	CHIEF	冨島宏樹
	野崎小十郎	罰帝（G-trance）
	ピカード片山	昼間たかし
	藤井宏幸（武蔵野プロ）	水野隆志（M2）
	midi	箭本進一
	夢崎	米田政行（ぎゃふん工房）
	リバース鈴木	
漫画・イラスト	おおつきべるの	
	神楽つな	
	雑君保プ	
	ゾルゲ市蔵	
	波多野ユウスケ	
デザイン	マイクロハウス クリエイティブ事業部	
	高橋みどり	
	伊藤由加子	
販売営業	浜崎　肇	
	清水俊雄	
	八木司郎	
	山田浩樹	
	中川雄之介	
	梅　友則	
	吉田　遼	
広告営業	高崎　聡	
印刷	株式会社廣済堂	

挑まなければ後悔する。本誌には独自の“良さ”があります。ゲームの面白さは楽しさを探すことから始めたい。ゲームを肩ひじ張らず話し合える場として、本誌を読者の皆様と育てていきたいと思います。読者との距離が近いゲーム誌を変わらず目指しますので、急な誌名改称ですが賛否を含め素直なご意見をお聞かせください。よろしくお願いします。（山本）

戦場のような状態の編集部です（整理ができてないだけともいう）。学園ゲーム特集、いかがでしたか？　私も夏休みの合宿で学校備品のX68（なぜかあった）で『グラディウス』をこっそり遊んだり、放課後のゲーセン通いなど、学生時代の思い出がよみがえりました。みなさんはどんな思い出がありますか？　特集の感想とあわせてぜひ聞かせてください。（西村）

引き続きライター募集中!!

「ユーゲー」編集部では誌面向上のため、ゲーム系の原稿を書いていただくライターを募集しています。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方はもちろんのこと、未経験者も歓迎いたします。

ゲームの紹介文（タイトル・形式は自由）、経験者の方は雑誌などに掲載された記事と、履歴書を「ユーゲー」編集部【ライター募集】係までお送りください。

応募から２ヵ月が経過しても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。また、応募書類は返却できませんので、あらかじめご注意ください。

応募先

〒104-0041
東京都中央区新富１-３-７　ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
ユーゲー編集部「ライター募集」係

ユーゲー USED GAMES　2006 4月号 No.24

平成18年4月1日発行第3巻第2号通巻25号

㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富１-３-７　ヨドコウビル
編集部　TEL 03-3551-9569　FAX 03-3551-9565
販売部　TEL 03-3206-1641　FAX 03-3551-1208
広告部　㈱マイクロマガジン社　広告営業課（高崎　聡）
レップ営業部（森　崇）
TEL 03-3555-1206　FAX 03-3297-0180
ＵＲＬ：http://www.microgroup.co.jp/mm/
E-mail：ug@microgroup.co.jp

6月号は5月2日(火)発売予定

NEXT ISSUE

黄金週間は大作RPGで、
レベルアップ!

王道RPGの伝説（仮）

今年はあの大作が発売されてから、記念すべき節目の年。そこで本誌では、総力（といっても編集は２名ですが……）を挙げてＲＰＧの大特集。黄金週間も真っただ中、あえて家にこもって、ＲＰＧざんまいの日々をいかが？

ほか、さまざまな企画が進行中!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

●欲しいプレゼント商品名（P.65参照。応募の締切は3月31日です）

●面白かった記事、不満があった記事の目次番号を3つまでご記入ください。

番　号　　理由などありましたらご記入ください

面白かった

不満があった

●本誌へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですのでお書きください。

●読みたい新連載・コーナーなどありましたらお書きください。

●あなたの考えた新しい誌名をお書きください。（複数可）
また、その理由などありましたらご記入ください。

キリトリセン

POST CARD

50円切手を
貼ってください

1040041

東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社

編集部

4月号　No.24アンケート係行

今後の出版企画の参考にさせていただきますので、以下の項目にご記入のうえ、ご投函ください。

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			
e-mail			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●最近遊んで面白かったゲームソフト名

●ひと月のゲーム購入金額
円

その理由

●特集で取り上げてほしいテーマ

●ゲーム以外で一番興味のあることこと

●ゲーム以外の趣味

キリトリセン

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。

（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

払込取扱票

02	東京

通常払込料金加入者負担

口座番号							百	十	万	千	百	十	番
0	0	1	2	0	―	2		1	2	3	2	9	5

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					5	1	6	0

加入者名　株式会社マイクロマガジン社

料金　　特殊取扱

通信欄

定期購読誌名	※　購読期間	送金額（送料当社負担）
ユーゲー　※新規・継続	月号より１年間	5，160円

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□－□□□□

フリガナ

送付先御氏名	電話	年齢	性別
	TEL	才	男・女

ご依頼人

（郵便番号　　　　　　）

※

（e-mail：　　　　　　　）

（電話番号　　―　　―　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39675号）

これより下部には何も記入しないでください。

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込金受領証

口座番号							通常払込料金加入者負担
0	0	1	2	0	―	2	

百	十	万	千	百	十	番
	1	2	3	2	9	5

加入者名　株式会社マイクロマガジン社

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					5	1	6	0

ご依頼人　※

料金

特殊取扱

受付局日附印

キリトリ線

10年目の新たな展開へ向けて
誌名をリニューアル! 「ユーゲー」の名前が変わります!!
新しい誌名を、読者のみんなから大募集!!

採用者1名には豪華賞品をプレゼント!!! ←(み)何あげるの? (山)今、考えてます!!

★アンケートハガキでご応募いただいた方には全員に、もれなく粗品を差し上げます!★

採用した誌名へのご応募が複数重複した場合は、抽選とさせていただきます。ご了承ください。

新誌名応募方法

Eメール、官製ハガキ、アンケートハガキのいずれかでご応募ください。お一人様、何通でも結構です。

Eメールでのご応募

- 新誌名(必須)
- 本名またはペンネーム(必須)
- ご住所(任意)

以上をご記入の上、件名に「新誌名」と入力して、下記のアドレスへお送りください

ug@microgroup.co.jp

官製ハガキでのご応募

- 新誌名(必須)
- 本名(必須)・ペンネーム(任意)
- ご住所(必須)

以上をご記入の上、下記の宛先へお送りください

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社 ユーゲー編集部
「新誌名募集」係

アンケートハガキでのご応募

ハガキ裏の記入欄に新誌名をご記入の上、50円切手を貼ってポストへご投函ください

(※粗品はお一人様1つまでとさせていただきます)

◎締切:3月31日(金) ※当日消印有効

●新誌名の発表:「ユーゲー6月号」5月2日発売予定
●新誌名での発行:7月3日予定

※誌名は変わりますが中身はいつもの「ユーゲー」です。ご安心ください!

ご応募、お待ちしております!

five records

デビルサマナー
葛葉ライドウ 対 超力兵団 サウンドトラック

目黒サウンド完全収録！

悪魔召還師（デビルサマナー）シリーズ最新作・音楽全集が出現！

3月24日 発売 2枚組 VGCD-0022 ¥3,360（税込）

大好評発売中
DIGITAL DEVIL SAGA ～アバタールチューナー～
1&2 Original Sound Track 完全体
4枚組 VGCD-0021 ¥3,990（税込）

女神転生シリーズのなかで最も異彩を放つ『DIGITAL DEVIL SAGA～アバタールチューナー』の、サウンドトラック完全体。DDS1 のBGMを完全収録し、さらにファン待望のDDS2、初CD化を実現！

5pb. RELEASE INFORMATION

Xbox™ the Best

3.24 ON SALE
VGCD-0020 ¥3,675（税込） 3枚組

Xbox ゲームサウンドコンピレーションアルバム登場！

平成18年4月1日発行第3巻第2号通巻25号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：㈱マイクロマガジン社 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL03-3206-1641（販売） FAX03-3551-1208

定価：860円
雑誌08917-04
4910089170463
00819